
Suplemento GRATIS más de 2000 TRUCOS
La revista de PLAYSTATION Nº 1 en España
PLAYSTATION • PS2
Nº 27 • 450 ptas. • 2,7 €
Portugal 550 $ Cont.
Play manía
8 424094 800032
00027
Comparativa
DEPORTES DE RIESGO
Cool Boarders 4, Tony Hawk 2, Dave Mirra, Surfraiders...
TODOS LOS JUEGOS Y PERIFÉRICOS PARA PLAYSTATION Y PS2 COMENTADOS Y PUNTUADOS
Reportaje
METAL GEAR SOLID 2
La mítica aventura se acerca a PS2
REPORTAJE
C-12: Así será el próximo bombazo para PlayStation
¡Descuento seguro!
Ahórrate 500 ptas. en cada juego que te compres para PlayStation
ACCIÓN AL LÍMITE
Guías y soluciones
• DINO CRISIS 2
• DONALD DUCK
• LEGEND OF DRAGOON
Y además: FEAR EFFECT 2, DIGIMON WORLD, ZONE OF THE ENDERS, TIME CRISIS 2, 102 DÁLMATAS...

Sumario 27

www.hobbypress.es/Playmania

Descubre todo lo que puede dar de sí el último gran juego de acción y aventura para PlayStation.





Sega va a empezar a desarrollar para PlayStation y PS2. Entérate de todo lo que la emblemática compañía puede hacer por las consolas de Sony.

El juego más esperado de todos los tiempos va a darse a conocer un año antes de su lanzamiento con una demo que os analizamos paso a paso para que sepáis lo que la obra cumbre de Kojima puede ofreceros.

■ **NOVEDADES**

■ PSOne ■ PS2 ■ Precio especial ■ Platinum



Una aventura llena de encantos que os analizamos hasta el menor de los detalles.



Una nueva versión del divertidísimo arcade de puntería de Namco, con retos más difíciles que nunca.



Konami nos presenta el primer juego que realmente muestra el potencial de PS2.

■ **GUÍAS**



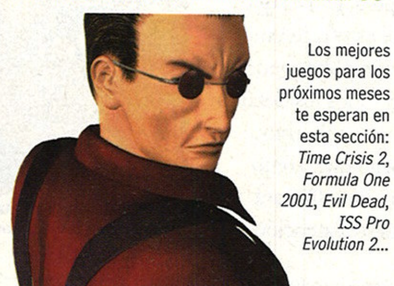
Te ofrecemos la localización exacta de los 11 archivos de dinosaurio, así como las claves para sacarle todo el partido al juego.

Este genial RPG está plagado de secretos y rutas alternativas que descubrimos con todo detalle.

■ **COMPARATIVA**

Todos los juegos de deportes extremos analizados uno a uno para que escojas el mejor.





Los mejores juegos para los próximos meses te esperan en esta sección: *Time Crisis 2, Formula One 2001, Evil Dead, ISS Pro Evolution 2...*

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10 y un código de color para que apreciéis a primera vista la calidad del juego:

- 1 al 3 **Muy deficiente.** Un juego que no merece la pena
- 4 **Deficiente.** No llega a las cotas de calidad deseadas.
- 5 **Aprobado.** Muestra la suficiente calidad
- 6 **Bien.** Un juego interesante para los fans del género
- 7 **Notable bajo.** Un buen juego, pero con defectos
- 8 **Notable alto.** Un juego de calidad y muy recomendable.
- 9 y 10 **Una obra maestra** que no debéis dejar escapar.

Para valorar periféricos y características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, basado en el mismo código de colores:

MM Muy malo · M Malo · R Regular · B Bueno · MB Muy bueno · E Excelente

Cuando veáis este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de Playmanía.

• Los precios de juegos y periféricos que publicamos en nuestros artículos son orientativos y pueden variar de un comercio a otro.
• La recomendación por edades de los juegos que os ofrecemos es la que aparece en sus respectivas cajas.

Staff

Amalio Gómez Director
Abel Vaquero Director de arte
Sonia Herranz Redactora jefe
Alberto Lloret Jefe de sección
Álvaro Menéndez Jefe de maquetación
Lidia Muñoz Diseño y autoedición
Ana María Torremocha Secretaria de redacción
Colaboradores: J. C. Ramírez (dibujos), Juan Lara, Mercedes López, Daniel Lara, Elicio Dómbriz, Sonia Ortega, Iván Mariscal, Daniel Acal, Enrique del Barrio.
playmania@hobbypress.es

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Carlos Pérez.
Directora de publicaciones: Mamen Perera.
Directores editoriales: Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández.
Director comercial: Javier Tallón.
Directora de marketing: María Moro.
Director de distribución: Luis Gómez-Centurión.
Director de producción: Julio Iglesias.
Coordinación de producción: Ángel Benito.
Departamento de sistemas: Javier del Val.
Fotografía: Pablo Abollado.
Departamento de circulación: Paulino Blanco.
Departamento de suscripciones: Cristina del Río, María del Mar Calzada.

PUBLICIDAD
MADRID: Directora de Publicidad: Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es.
Jefa de Publicidad: Nuria Sancho.
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco, E-mail: pblanco@hobbypress.es.
C/ Pedro Teixeira, 8 9ª Planta. 28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
NORTE: María Luisa Merino
C/ Amesti 6 - 4º. 48990 Algorta, Vizcaya.
Tel. 902 11 13 15. Fax 902 11 86 32
CATALUÑA/BALEARES: Gemma Celma, E-mail: gcelma@hobbypress.es.
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona.
Tlf. 93 280 43 34. Fax 93 205 57 66
LEVANTE: Federico Aurell
C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia.
Tlf. 96 352 60 90. Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián.
C/Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla.
Tlf. 95 570 00 32. Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN
C/ Pedro Teixeira,8 2ª Planta.28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 12 03 41 - 902 12 03 42
Fax: 902 12 04 47
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ General Perón 27, 7a planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Argentina: Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda.Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
México: CADE, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
Venezuela: Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas, Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: PRINTONE S.A. 28340 Valdemoro, Madrid
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 6/2001

Printed in Spain

Publicación controlada por OJD
Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.



Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer



BLACK & WHITE

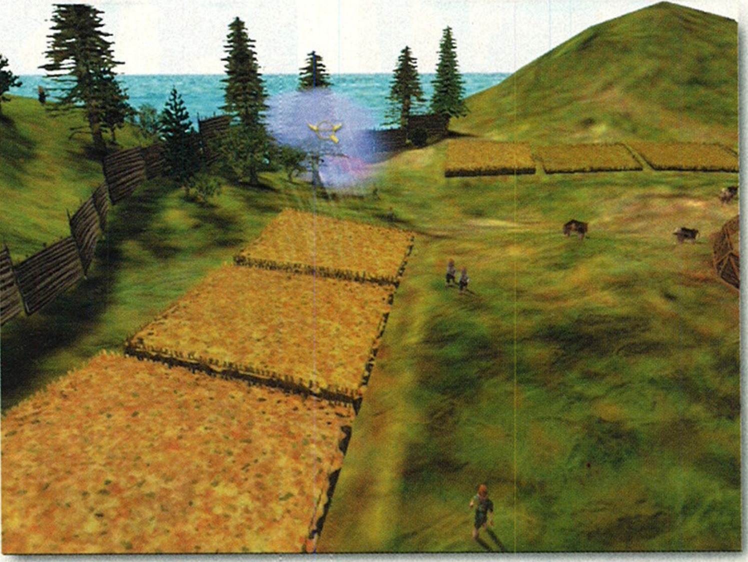
Cómo ser un dios en PlayStation

De la mano de Acclaim, y contando con la presencia del mítico Peter Molineux, pudimos asistir recientemente en Londres a la presentación europea del nuevo juego de los Estudios Lionhead, Black & White, el cual, sin ninguna duda, va a dar mucho que hablar hasta su lanzamiento previsto en junio.

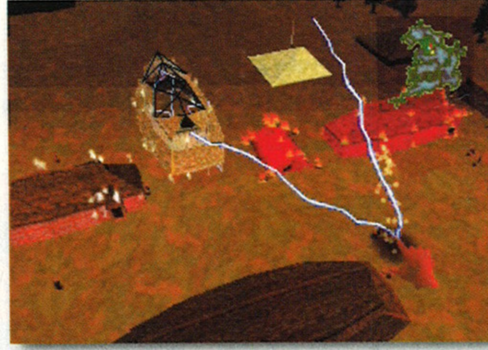
Si os contamos que hemos visto el último juego de Peter Molineux, es posible que muchos de vosotros digáis: "¿Peter qué…?" Sin embargo, si os decimos que este singular hombre lleva metido en esto de los videojuegos más de 20 años, y que gracias a él y a su fértil imaginación hemos podido disfrutar de increíbles e innovadores juegos como *Populous*, *Theme Park* o *Dungeon Keeper*, muchos ya estaréis impacientes por ver de lo que ha sido capaz en su última creación, *Black & White*, un juego que en PC está cosechando inmejorables puntuaciones entre la prensa especializada.

Black & White es un "God Game", es decir, un juego a caballo entre la simulación divina y la estrategia terrenal, aunque no carente de humor y aventura, en el que asumimos el papel de un ser todopoderoso en un mundo paradisíaco. Su peculiar historia, su estilo de juego y su increíble y brillante realización técnica ha revolucionado el actual panorama de los videojuegos. Además, y como es habitual en los juegos de Molineux, la frescura y novedad que *Black & White* aporta no radica en su apartado gráfico, que es brillante, sino en la forma de jugar, ya que no sigue un desarrollo obligatorio, dando completa libertad al jugador para decidir en todo momento qué es lo que quiere hacer, cuándo, cómo y con quién.

El lanzamiento de la versión PlayStation está fijado para Junio y, aunque sin fecha, también se ha confirmado una versión para PS2. Habrá que esperar, pero seguro que el resultado merece la pena. Para llevar mejor la espera, el mes que viene os ofreceremos un completo reportaje con todos los detalles de este soberbio juego que, como mínimo, llamará vuestra atención.



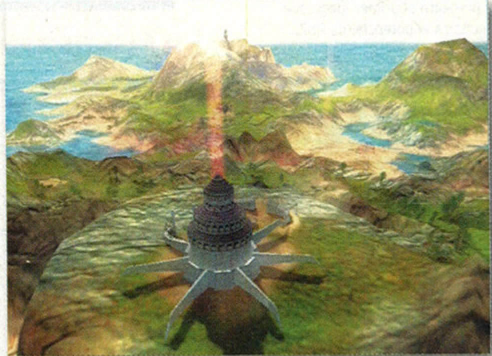
El aspecto visual del juego es impresionante. La calidad de las texturas y el número de personajes y objetos que podremos ver en pantalla serán algunos de los grandes logros de los programadores.



Representados por una mano divina, podremos hacer uso de nuestros hechizos para conseguir milagros o sembrar el caos.



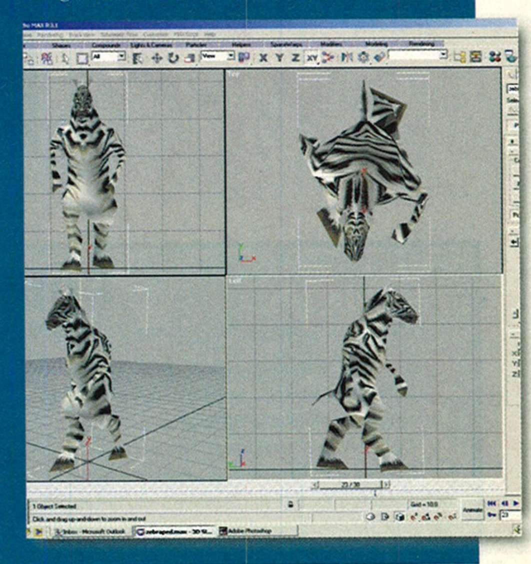
Nuestra criatura, aunque tiene inteligencia propia, seguirá fielmente nuestras órdenes. Educarle y cuidarle es nuestro deber.



Nuestro Templo será nuestra fuente de poder, además del lugar donde podremos guardar nuestros avances en el juego.

Diseñando dioses

El desarrollo técnico de *Black & White* ha traído de cabeza durante tres años a los programadores de Lionhead, ya que se ha buscado tanto la originalidad como la calidad y, si no, echad un vistazo a las imágenes de desarrollo de esta criatura.



También se podrá jugar en Matrix



Aunque tendremos que esperar todavía hasta el 2002, ya está confirmado el desarrollo de juegos interactivos basados en la exitosa saga "Matrix".

Tras meses de negociaciones con Warner Bros, Interplay se ha hecho con los derechos para realizar videojuegos sobre las futuras películas de la saga "Matrix". Dave Perry, uno de los máximos creativos de Interplay, ha afirmado que "todavía es pronto para entrar en detalles sobre los futuros juegos, ya que de "Matrix 2" está todavía en fase de planificación, pero es un acuerdo que demuestra que Hollywood y las compañías de videojuegos pueden formar alianzas creativas". Aunque todavía queda mucho para que estos futuros juegos vean la luz, ya se sabe que los hermanos Wachowski, los creadores de The Matrix, participarán en el desarrollo, lo que es una garantía de calidad.

Un nuevo salto a la gran pantalla

Kalisto ya ha confirmado, de manera oficial, que ha vendido los derechos cinematográficos de su saga *Nightmare Creatures* a los estudios AMG y Le Studio Canal. El futuro film, que será dirigido por Ralph Zondag ("Dinosaurio") y que contará con un guión adaptado por Matt Cirulnick ("Desafío Total 2") se ambientará en el Londres victoriano del siglo XVII y, como en los juegos, nos presentará al villano Adam Crowley y su legión de criaturas del averno. Las productoras del film todavía no tienen decido el casting ni la fecha de estreno, pero se sabe que contará con un montón de efectos generados por ordenador. Seguiremos informando.



Codemasters marca un gol a la piratería

Codemasters ha desarrollado un nuevo sistema anti-piratería basado en un código que se modifica a sí mismo haciendo injugables las copias ilegales de los juegos. El primer título en contar con este sistema de protección será el atractivo *Manager de Liga 2001* que se pondrá a la venta el 23 de marzo. El juego incluirá un código que identificará si el CD es original o pirata. De este modo, si el código se ejecuta originará pequeños cambios que afectarán a la jugabilidad. Algo similar a lo que Codemasters ya probó con el primer *Manager de Liga*. Este software va modificando variables del juego de forma progresiva, de manera que, a medida que se juegue con la copia ilegal, las reacciones adversas aumentarán: el equipo elegido será cada vez peor, será más difícil ganar… Llegado cierto momento, el juego ilegal será prácticamente injugable. Sin duda, malas noticias para los piratas y muy, muy buenas para el sector de los videojuegos.

Ganadores de los pasatiempos de Enero

Estos son los ganadores de los veinticinco juegos de *Dino Crisis 2* que se sortearon entre los acertantes de los pasatiempos de PlayManía del mes de Febrero. Enhorabuena.

José J. Almarcha Toledano .... Alicante
Víctor Benedicto Cerdá .... Alicante
Alejandro Castillo Martínez .... Asturias
Oriol Navascués Presas .... Barcelona
Manuel Ruíz Granados .... Barcelona
Fernando Ballester Devis .... Castellón
Ana Mª Villar López .... Córdoba
José M. Pulpón Soler .... Guadalajara
Miel Zozaia García .... Guipúzcoa
Manuel Berdegue Prieto .... Guipúzcoa
Antonio M. Quintero Duarte .... Huelva
Víctor M. Ocaña Oroza .... La Coruña
María Bayón Piedrabuena .... León
Alvaro Hernández Pichardo .... Madrid
Juan Mateos Pasquacón .... Madrid
Iván Bolaños Huertas .... Madrid
Miguel Bolivar Gómez .... Madrid
José O. Arroyo Simón .... Málaga
Antonio Cuadrado Turpia .... Murcia
Fermín Pérez Del Palomar .... Navarra
Alberto Barroso Guerrero .... Sevilla
Julio D. Domingo Crespo .... Teruel
Miguel Campillo Folgado .... Valencia
Sergio Pascual Serral .... Valencia
Daniel Sancho Román .... Zaragoza

Más mandos a distancia para PS2

Recientemente, Thrustmaster ha puesto a la venta un nuevo mando a distancia para el reproductor de vídeo DVD de PS2. Sus principales diferencias respecto a otros mandos residen en que cuenta con una funda de goma "anticaídas" y un soporte, para dejar el mando, que hace las veces de receptor de infrarrojos. Cuesta 3.990 pesetas, funciona con dos pilas AAA y presenta las funciones habituales de los mandos aparecidos hasta la fecha, como pueda ser el cambio de idioma y subtítulos o una cruceta para recorrer las opciones del menú DVD, sin olvidar la posibilidad de conectar un Dual Shock 2 sin tener que desconectar el mando a distancia.

Planeta DeAgostini

se une al sector de los videojuegos

La famosa editorial, líder en la edición de coleccionables y con amplias influencias en el mundo del cómic, ha decidido iniciar su andadura en el sector de los videojuegos con la publicación de varios títulos para PlayStation y PlayStation 2, todos ellos de Empire Software. Entre sus primeros lanzamientos para PlayStation podemos citar *Fantastic Journey*, secuela de la famosa saga *Pro-pinball* basada en los divertidos juegos de petacos, o *Ford Racing*, un simulador que contará con todos los modelos de Ford y que rebosa realismo por los cuatro costados. Más adelante, en julio, tiene previsto lanzar su primer juego para PlayStation 2, un divertido puzzle titulado *Kuri Kuri Mix* que hará las delicias de todos los sesudos seguidores de este género.



Ford Racing **pondrá a nuestra disposición todos los modelos de la marca Ford para competir en realistas carreras.**



Kuri Kuri Mix **contará con más de 50 niveles con cientos de puzzles que podrán resolver hasta 4 jugadores simultáneos.**

Los más vendidos PSX

(del 1 al 28 de febrero)

*Listas facilitada por











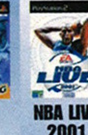
Puesto	Juego
1	FF IX
2	THE LEGEND OF DRAGOON
3	FF VIII (PLATINUM)
4	GRAN TURISMO 2 (PLATINUM)
5	FIFA 2001
6	DRIVER 2
7	MEDAL OF HONOR (PLATINUM)
8	LA AMENAZA FANTASMA
9	TARZAN (PLATINUM)
10	DINO CRISIS 2

Los más vendidos PS2

(del 1 al 28 de febrero)

*Listas facilitada por












Puesto	Juego
1	MOTO GP
2	SSX
3	NBA LIVE 2001
4	FIFA 2001
5	TEKKEN TT
6	ISS
7	DEAD OR ALIVE 2
8	DRIVING EMOTION TYPE-S
9	DYNASTY WARRIORS 2
10	F1 CHAMP. 2000

Los más alquilados PSX/PS2

(del 29/1 al 18/2)

*Lista facilitada por













Puesto	Juego
1	DRIVER 2
2	FIFA 2001
3	COLIN MCRAE RALLY 2
4	DINO CRISIS 2
5	FF IX
6	MEDAL OF HONOR UNDERGROUND
7	PARASITE EVE 2
8	EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE
9	THE MISSION
10	X-GAMES

Un homenaje para coleccionistas

Como ya os adelantamos el mes pasado, Capcom va a festejar el quinto aniversario de la saga *Resident Evil* poniendo a la venta en Japón un pack muy especial, denominado "La Pesadilla Continúa". En él, y tras el previo pago de 28.000 yenes (cerca de 42.000 pesetas) los afortunados japoneses podrán encontrar las últimas versiones de todos los juegos de la saga para PlayStation, como *RE 2 Dual Shock Version*, y una edición de *Resident Evil: Code Veronica Complete* para PS2.

Aparte de los juegos, el pack también incluye algunos objetos de Merchandising, como un bolígrafo, unas placas de identificación, un anillo o un llavero, sin olvidar el impresionante maletín metálico en el que se presentan todas estas cosas y un DVD vídeo especial, denominado "El Informe de Wesker", en el que se analiza la historia y desarrollo de la saga. Sólo nos queda lamentarnos, ya que sólo se van a poner a la venta 10.000 unidades y no llegará de manera oficial a España...



Ganadores de los Mejores del 2000

MEMORY CARDS V-RALLY 2

- Jose M. Ramírez Jiménez .... Badajoz
- Amancio Martínez Moreno .... Ciudad Real
- Bernabé Montero Funes .... Girona
- Jesús Gutiérrez Cruz .... Granada
- José Mª Díaz Sánchez .... Madrid
- Miguel Pérez Rodríguez .... Madrid
- Miguel López Roldán .... Madrid
- Julio D. Domingo Crespo .... Teruel
- Sergio Tosao Rota .... Zaragoza

PADS EVOLUTION V-RALLY 2

- Urko Madrazo Aguirre .... Bizkaia
- Angel L. Bartolomé Pérez .... Madrid
- Alberto Alegre Degano .... Zaragoza

PLAYWORKS PS2000 DIGITAL

- Alberto García Ramírez .... Murcia
- Guillermo Pérez Fernández .... Zaragoza

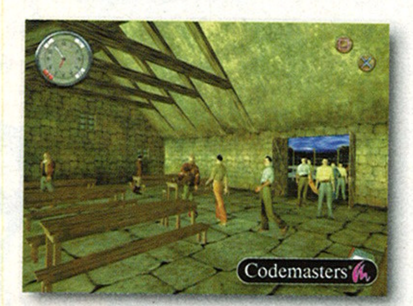
VOLANTE V-RALLY 2 + V-RALLY 2 (PSX)

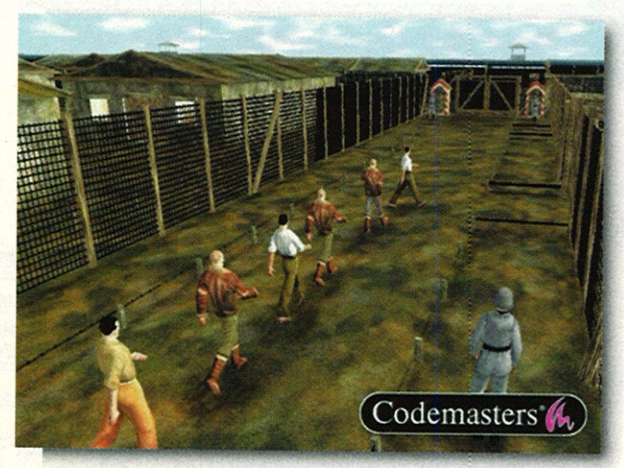
- Angel L. Bayón Nieto .... Ourense
- Francisco Madruga Chamorro .... Salamanca
- Gustavo Santidrián Rayo .... Vizcaya

CODEMASTERS prepara su gran EVASIÓN

Bajo el título provisional de *Prisioner Of War*, Codemasters está preparando una de sus producciones más ambiciosas para PS2, que rescatará el espíritu del mítico *The Great Escape* de Spectrum. Como en este clásico, tendremos que utilizar y combinar sabiamente las habilidades de cuatro oficiales aliados, como la resistencia física o el dominio de idiomas, para escapar de sus respectivos campos de concentración alemanes y así reunirse en el Castillo de Colditz para provocar un intento de fuga masivo.

El juego utilizará el potente motor gráfico Atlas, que permitirá recrear con todo lujo de detalles algunos de los campos de concentración que existieron en la realidad, como el de Salonika o el Stalag Luft I, así como diversos efectos climatológicos o elaborados efectos de luz correspondientes a distintas franjas horarias. Todo esto estará apoyado con un desquiciante apartado sonoro, que reflejará el agobiante ambiente de los campos de concentración, y un elevado nivel de interactividad, ya que podremos utilizar casi todos los objetos que veamos. Si todo va bien, este prometedor *POW* podría estar listo para finales de año.







El juego nos obligará a usar la astucia para engañar a los alemanes y poder poner en marcha una fuga masiva en el mítico Colditz.

Konami inaugura su serie clásica

Konami ha sido la última compañía en sumarse a la siempre bien recibida iniciativa de relanzar algunos clásicos de su cartera a un precio muy especial y ajustado. En el caso de esta compañía nipona, la línea clásica ha sido inaugurada con *International Track & Field, Fisherman Bait, Driver's Dream, Ronin Blade, ISS Pro* y *Kensei*, que se han puesto a la venta por 2.490 pesetas cada uno. Por otra parte, Konami también ha preparado un pack especial con *Metal Gear Solid* y su expansión *Special Missions*, al irresistible precio de 3990 pesetas. No nos negaréis que mejor no podía haber comenzado, ¿no?



Desert Eagle
Una réplica casi perfecta

La distribuidora Softair ya ha puesto en circulación una nueva pistola de Cibergun, que es compatible con las dos consolas de Sony y que, como principal rasgo de identidad, es una réplica casi perfecta de una pistola Desert Eagle, un modelo real que ha aparecido en juegos como *Tomb Raider* o *Metal Gear*.



La pistola viene equipada con efecto de retroceso tiene opciones de recarga manual y automática, y autodisparo. Su precio ronda la 6.200 pesetas, pesa algo más de medio kilo y, si funciona como se espera, es posible que abra las puertas a otras réplicas de armas reales, como las correspondientes a la pistola Beretta y la ametralladora Uzi.

Breves & Fugaces

- Por segundo mes consecutivo, *Onimusha* copa las listas de ventas de PS2, y casi ha superado ya el millón de unidades vendidas, seguido del juego de Mechas *J-Phoenix Introduction Chapter*. En PS One, el número uno es el desconocido *Panchisuro Azure Kingdom*, seguido del exitoso *Dragon Quest VII*.
- Se empieza a rumorear que *Metal Gear Solid 2* podría retrasarse hasta principios del año 2002. La razón que se baraja es que de este modo el juego se lanzará simultáneamente en todo el mundo. A pesar del rumor, Konami ha iniciado una curiosa promoción en la página oficial del juego, mediante la cual podemos introducir nuestros datos personales (nombre, edad, grupo sanguíneo), que podrán ser utilizados por Konami para dar nombre a algún personaje de *MGS2*. ¿Os imagináis a un villano llamado Mariano López?
- De manera cada vez más insistente se rumorea que PS2 podría bajar de precio en verano, a unas 50.000 pesetas aproximadamente. ¿Será verdad?
- Siguiendo con licencias, ya se ha confirmado que Infogrames se ha hecho con los derechos de *Misión: Imposible 2*, *Men In Black 2*, *Terminator* y la serie de TV Nikkita. Además, Activison hará lo propio con la segunda película de *X-Men*.
- Sega ha confirmado que PS2 también se va a beneficiar de su línea deportiva, aunque todavía no ha anunciado ningún título. Además, otro de los juegos que verá la luz para PS2 es *Vampire Night*, una máquina recreativa que han desarrollado conjuntamente con Namco. Ésta última, a su vez, ya ha adelantado que, está preparando una G-Con 45 con conexión USB para PS2, la cual no será compatible con los juegos de PS One. Por último, también se ha oído algo acerca de un juego de rol programado entre Sega y Square...

¡Descubre todos los secretos de FFIX!

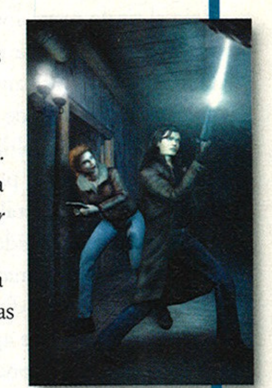
PlayGuías & trucos manía

Si eres uno de los miles de usuarios que se ha hecho con el mejor juego de la historia de PlayStation, apúntate bien esta fecha: **28 de marzo**. Ese día podrás encontrar en tu quiosco un número especial de la revista **PlayManía Guías & Trucos**, dedicado casi en exclusiva a **Final Fantasy IX**, la obra maestra de Square. A lo largo de casi **80 páginas**, PlayManía GT te va a contar, paso a paso, todo lo que tienes que hacer, los enemigos que vas a encontrar, las búsquedas paralelas, los secretos y las curiosidades que oculta este fabuloso juego de rol. Una aventura gigantesca que sólo podrás disfrutar a tope con una guía como ésta, elaborada por **auténticos expertos** en el género y en la saga *Final Fantasy*.
Además, **PlayManía Guías & Trucos** conservará sus secciones habituales, con un listado actualizado de más de **1000 trucos** para PlayStation y PlayStation 2; sus características **fichas de trucos coleccionables**; y el divertido **Consultorio** atendido por la más sabia de los sabios, la inigualable, aunque un poco engreída, Getru López. Ya sabes, en los quioscos el 28 de marzo y sólo por 495 pesetas.

Todo sobre Fear Effect 2

HOBBY CONSOLAS

Hobby Consolas os ofrece este mes tres interesantes reportajes sobre los primeros juegos de Xbox, el esperado *Alone in the Dark IV*, y los grandes títulos de PC que desembarcan en las consolas: *Los Sims*, *Baldur's Gate* y *Black & White*. También han preparado una extensa review y la guía del "sugerente" *Fear Effect 2*, y un amplio informe sobre *Onimusha*, el juego de Capcom para PS2 que arrasa en Japón. Sumadle las secciones habituales y estaréis ante una compra obligada.



Por fin Pokémon Oro y plata en castellano

Las nuevas ediciones Oro y Plata son la estrella del número 101 de Nintendo Acción. Hacen una cobertura especial del juego, que incluye una detallada preview con todas las pantallas en castellano y un póster gigante. Además veréis la primera review de *Banjo-Tooie* para Nintendo 64, y trucos, claves y mapas para *Donkey Kong Country*, *007 The world is not enough*, *Majora's Mask* y *Perfect Dark*. En el número 9 de la Revista Pokémon desvelan más trucos para *Pokémon* Amarillo y regalan dos exclusivos pósters de *Pokémon Oro* y *Plata*.



Computer Hoy 64

En este número se publica un artículo práctico que explica, paso a paso, cómo crear y usar fórmulas avanzadas con Excel. Además, un test de combos CD-RW/DVD que permiten ver DVDs y grabar CDs con un solo aparato.

El mes del MP3

PC MANÍA

El número 18 de PC Manía te ofrece dos comparativas MP3. La primera, de software, analiza los "rippers" de libre distribución y la segunda, de hardware, hace lo propio con los reproductores.

Shenmue 2: El sueño continúa



El número 16 de la Revista Oficial Dreamcast ofrece como tema principal un adelanto del esperadísimo *Shenmue 2*, en el que se desvela cómo será la aventura más grande del año. Una guía completa para ser el mejor aventurero en *Phantasy Star Online*, un comentario a fondo del genial *Grandia 2*, las previews de bombazos como *Skies of Arcadia* o *Daytona USA 2001*, y las primeras imágenes de Crazy Taxi 2, merecen también un espacio destacado en la revista.



Todas las novedades del mes en micromanía

Tras un primer trimestre del año bastante prometedor, y en espera de los grandes lanzamientos de verano, Micromanía te ofrece este mes los avances de algunos de los juegos que más van a dar que hablar en el futuro, como *Defender of the Crown*, *Dark Age of Camelot* o *Throne of Darkness*. Además, te adelantan cómo serán *Red Faction y The Summoner*, en un informe sobre las novedades de Volition. Además, todas las secciones habituales de la revista, un CD ROM con demos exclusivas y un suplemento especial con las soluciones completas de *Giants*, *Oni* y *No One Lives Forever* como los juegos más representativos del momento, en el género de acción. Todo por sólo 650 pesetas.

Micromanía
Sólo para adictos

Los mejores del

Aventuras de acción

Dino Crisis 2 ...... 29%
Resident Evil 3 ...... 28%
Syphon Filter 2 ...... 17%



Arcades

Crash Bash 34%
Jungla de Cristal 2 ...... 28%
Incredible Crisis 21%



Beat´em up

Jedi Power Battles 31%
Ehrgeiz 23%
Fighting Force 2 ...... 22%

Plataformas

Spyro 3: el año del Dragón 50%
Rayman 2 ...... 32%
Toy Story 2 ...... 8%



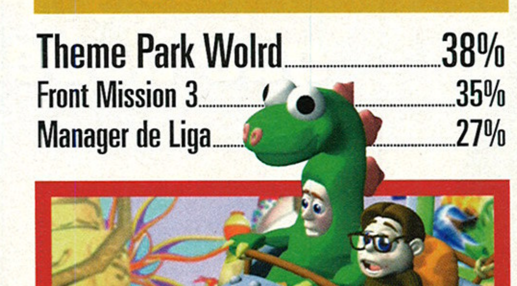
Deportivos

FIFA 2001 ...... 48%
Tony Hawk´s 2 ...... 23%
ISS Pro Evolution 23%



Estrategia/Simulación

Theme Park Wolrd 38%
Front Mission 3 ...... 35%
Manager de Liga 27%



Juegos de rol

Vagrant Story 48%
Alundra 2 ...... 22%
Koudelka 21%



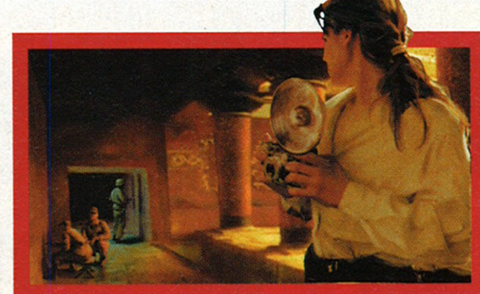
Velocidad

Gran Turismo 2 ...... 48%
Driver 2 ...... 30%
Colin McRae 2 ...... 15%



Shoot´em up

Medal of Honor Undreground 60%
Alien Resurrección 14%
El mundo nunca es suficiente 13%



2000

Por segundo año, los lectores de PlayManía habéis votado a vuestros favoritos para elegir a los mejores de cada categoría. Aquí tenéis los resultados de una reñida votación que ha colocado a *Final Fantasy VIII* como el mejor juego del milenio.

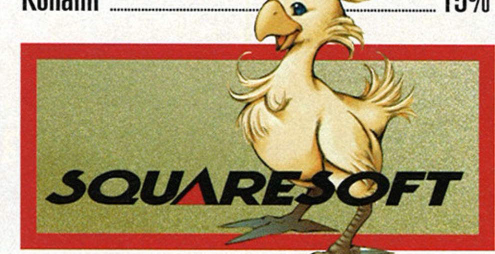
Idea más original

Driver 2	19%
Incredible Crisis	16%
Metal Gear Solid	8%



Compañía de Software

Square	25%
Sony	21%
Konami	15%



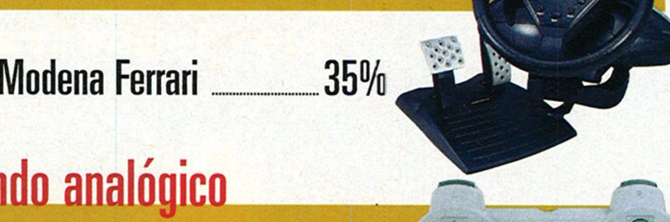
Campaña publicitaria

EA Sports	35%
Sony	27%
PlayStation 2	14%



Volante

360 Modena Ferrari	35%



Pistola

Avenger Pro	49%



Mando analógico

Dual Shock	77%



Tarjeta de memoria

Memory Card de Sony	40%



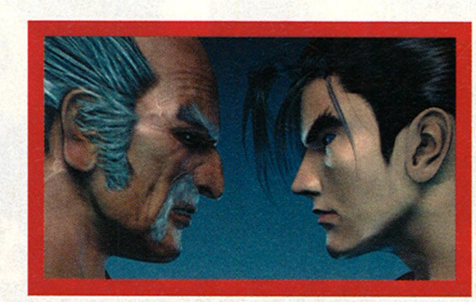
Juego PlayStation

Final Fantasy VIII	19%
Metal Gear Solid	16%
Gran Turismo 2	14%



Juego PS 2

Tekken Tag Tournament	50%
FIFA 2001	18%
Dead or Alive 2	9%



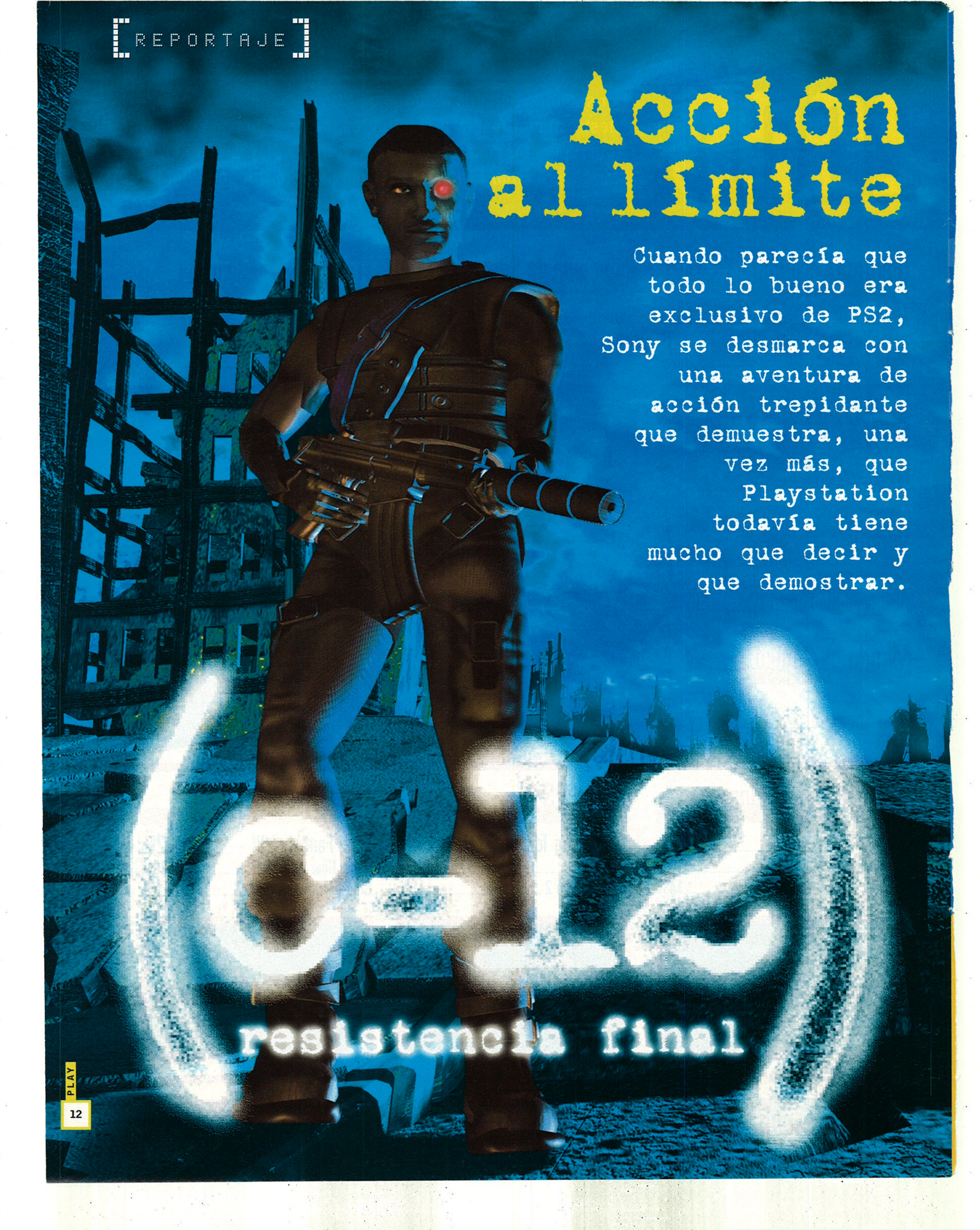
Juego del milenio

Final Fantasy VIII	32%
Metal Gear Solid	30%
Gran Turismo 2	8%



Acción al límite

Cuando parecía que todo lo bueno era exclusivo de PS2, Sony se desmarca con una aventura de acción trepidante que demuestra, una vez más, que Playstation todavía tiene mucho que decir y que demostrar.



Un antecedente muy bien conocido

C-12 ha sido desarrollado por los estudios de Sony Computer Europe de Cambridge que, como muchos sabréis, son los responsables de la genial saga *Medievil*. De hecho, para el desarrollo de *C-12* se han basado en una modificación del engine original de *Medievil*, lo que les ha permitido aprovechar desde el principio el sólido entorno tridimensional del juego de Sir Daniel. Sin embargo, no esperéis un *Medievil*, *C-12* va a dar un paso más allá en los juegos de acción.







La vista subjetiva nos permitirá localizar objetos y enemigos en la distancia, y apuntar mejor.



Tendremos que enfrentarnos a peligrosos jefes finales usando estrategias bien pensadas.



La espectacularidad en los combates será una constante en casi todos los niveles de *C-12*.

Si eres de los que disfrutan de los buenos juegos de acción con su pizca de aventura, no podrás resistirte al encanto de *C-12 Resistencia Final*, un título que aglutina lo mejor de las aventuras y los arcades y ofrece una experiencia trepidante que pondrá a prueba tanto tu astucia como tu habilidad. Pero vayamos por partes...

Salvar la Tierra: Un argumento que da juego.

C-12 nos emplaza en un apocalíptico futuro en el que la Tierra ha sido invadida por hordas alienígenas con una avanzada tecnología. Sólo un pequeño grupo de humanos sigue libre, ejerciendo una resistencia desesperada contra los cyborgs. Obviamente, esta trama no es demasiado original y ha sido una de las más repetidas en la historia de los videojuegos, como demuestra una larga serie de títulos entre los que podemos citar, por ejemplo, *Space Invaders, Probotector, Apocalypse*... La inmensa mayoría de estos juegos son frenéticos arcades, donde disparar rápido y bien es casi lo único que importa. Sin embargo, *C-12* va a ofrecernos nuevas posibilidades, lejos del clásico "mata-mata" y, además, con una factura técnica muy superior.

Algo más que disparar.

Nuestro héroe es el mayor Vaughan, un soldado de la Resistencia al que se ha sometido a un arriesgado experimento: la implantación de un ojo alienígena. Gracias al implante, Vaughan puede detectar objetivos, apuntarles con total fiabilidad o recibir información de aquello a lo que mire. De este modo, el Mayor se convierte en el mejor arma de la Resistencia. Pero no es un simple comando de destrucción, Vaughan debe además solventar complicadas misiones como liberar rehenes, sabotear instalaciones, infiltrarse con sigilo en bases enemigas, manipular cañones, descubrir códigos...Por supuesto, sería imposible cumplir estas misiones sin contar con un buen arsenal que Vaughan manejará con soltura y precisión gracias al soberbio sistema de control con el que se ha dotado al juego.
Sin embargo, como ya hemos dicho, disparar a lo loco no servirá de gran cosa, ya que *C-12* ha sido diseñado para que el jugador aprenda a tener precaución y a usar la cabeza antes de lanzarse a un enfrentamiento suicida. Así, acabar primero con los francotiradores, o registrar los »

Fauna cibernética

A lo largo de la aventura nos vamos a tropezar con más de 12 tipos de criaturas imponentes. Algunas se repetirán en casi todas las fases y otras, como las arañas, tienen localizaciones propias como los túneles abandonados del metro. En cualquier caso, la IA de la mayoría de esos seres, mitad robot, mitad animal, es lo bastante alta como para que nos persigan a nuestros escondites y nos ataquen por la retaguardia.



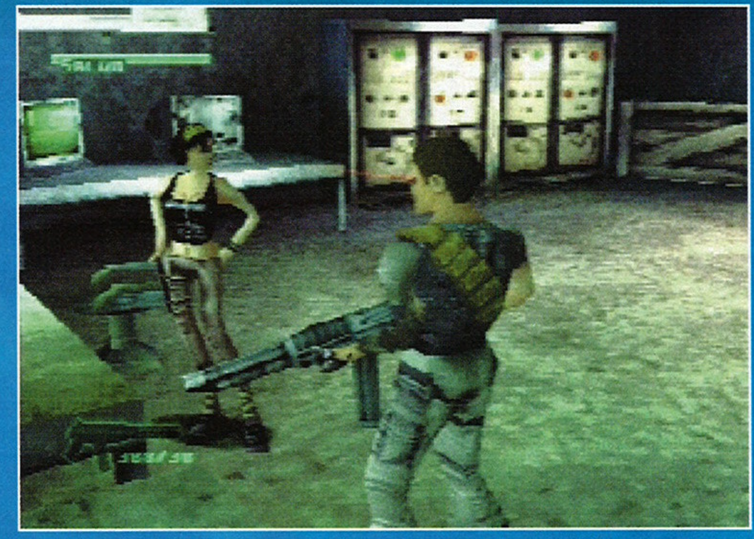












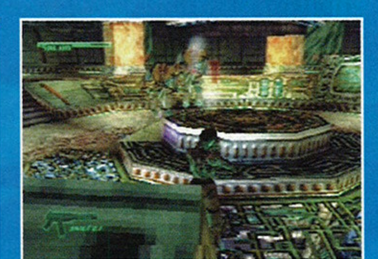
Vaughan contará con la ayuda de otros personajes, como esta atractiva científica que nos ayudará con el implante y a la que tendremos que rescatar en un momento dado de la aventura.

» edificios de la calle antes de avanzar, serán pautas que deberemos cumplir para seguir vivos. Incluso tendremos que enfrentarnos a complejos puzzles y aprender a orientarnos en retorcidos laberintos.

Tecnología al servicio de la diversión.

C-12 estará ambientado en una Tierra asolada y la gran mayoría de las misiones se desarrollarán en calles destrozadas por la guerra, edificios derruidos, bases abandonadas o en instalaciones de alta tecnología. En cualquier caso, siempre son zonas lóbregas y oscuras, plagadas de escombros donde cualquier enemigo se puede ocultar. El efecto agobiante de una Tierra destruida estará





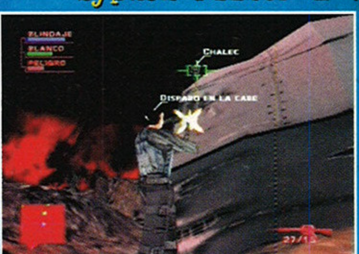
Además de las calles de ciudades destrozadas, también visitaremos bases alienígenas.

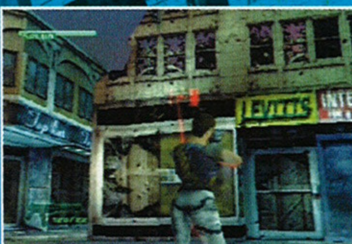
perfectamente recreado y, pese a la oscuridad dominante, disfrutaremos de espectaculares juegos de luz, explosiones y efectos gráficos de distorsión de gran calidad, que ayudarán a elevar la tensión, lo mismo que su genial banda sonora y el excelente doblaje de las voces. Además, la perfecta libertad de movimientos de la que dispondremos nos permitirá incluso modificar la cámara y su distancia del personaje, por lo que tendremos un control casi total sobre el héroe y el entorno. Así las cosas, el juego resulta en su conjunto sumamente espectacular y, por lo que hemos podido comprobar, muy jugable y fácil de manejar. Sus virtudes son muchas y, aunque hemos apreciado algunos defectos gráficos, como parpadeos en las complejas texturas de los escenarios, lo cierto es que *C-12* puede ser uno de los grandes juegos para PlayStation. De lo que no hay duda es de que Sony pretende sorprendernos y a buen seguro que lo va a conseguir. A mediados de abril lo comprobaremos.

Parecidos razonables

C-12 bebe de muchas fuentes y podría tener parecidos, muy razonables, con otros grandes de la acción y la aventura. Así, la primera impresión es que se trata de un shooter al más puro estilo *Apocalypse*, aunque pronto descubrimos que la cautela es más importante que el gatillo fácil y empezamos a pensar que se parece a *Syphon Filter*, donde hacer el loco no es del todo recomendable. Las situaciones en las que el sigilo se impone nos llevan a ver parecidos con *Metal Gear* y los momentos en los que te tendremos que repetir una y otra vez la misma maniobra hasta realizarla correctamente, nos recuerdan a *A Sangre Fría*. ¿Queréis ejemplos?

Syphon Filter 2 Vs. C-12

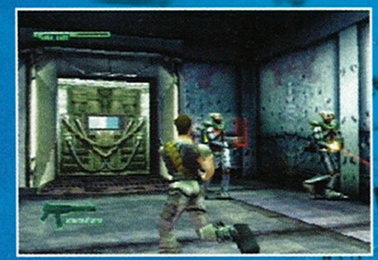




El sistema de localización de enemigos, el cambio de cámara para disparar a los que están más elevados, hasta la vista subjetiva tipo francotirador, son elementos que *C-12* y *Syphon Filter 2* comparten. Es más, hasta la estética de muchas localizaciones es similar.

Apocalypse Vs. C-12





A primera vista todos hemos pensado que *C-12* podía ser un arcade "a lo bruto", similar a *Apocalypse*. De hecho, situaciones en las que estamos rodeados de enemigos, nos lo recuerdan vivamente. También coinciden en ofrecer algunos enfoques de cámara fijos, desde larga distancia.

Metal Gear Vs. C-12





Habrá niveles en *C-12* en los que tendremos que evitar a toda costa ser localizados, lo que nos obligará a escondernos, lo mismo que en *Metal Gear*. Es más, también habrá momentos en los que deberemos esperar agazapados a que, por ejemplo, una metralleta se caliente y deje de disparar.

A Sangre Fría Vs. C-12





Ya os hemos dicho que, en ocasiones, la cámara se coloca de manera automática e inamovible en la mejor perspectiva para el jugador, como en este caso, muy parecido a *A Sangre Fría*, en el que debemos avanzar entre varios enemigos evitando ser localizados. Si nos ven, toca volver a empezar.


TRIVIA WAP DE MANAGER DE LIGA 2001 MUY PRONTO EN WWW.CODEMASTERS.COM
DENTRO DE CADA AFICIONADO VIVE UN ENTRENADOR DE FUTBOL QUE LUCHA POR SALIR.
LFP
Producto bajo Licencia Oficial
Campeonato Nacional de Liga 1ª y 2ª Division. Temporada 2000/2001
29 DE MARZO A LA VENTA
NOVEDADES INCREIBLES: TACTICAS PRECONFIGURADAS DE EPOCAS LEGENDARIAS, TACTICAS DE BANQUILLO EN TIEMPO REAL, NUEVOS MODOS EXPERTO.
Manager de Liga 2001
PlayStation
MANAGER DE LIGA 2001
"EL MANAGER DE LA LIGA DEFINITIVO PARA PLAYSTATION" PLAYMANIA
Manager de Liga 2001 viene con una nueva interfaz de televisión interactiva, más clara y moderna. Con una nueva inteligencia artificial que machaca todo lo visto hasta ahora. Con 8.000 jugadores de más de 300 clubes. Con una nueva temporada, más intensa, más emocionante. Imprescindible.
Codemasters
GENIUS AT PLAY™
© 2001 THE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED ("CODEMASTERS"). TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. "CODEMASTERS"® ES UNA MARCA COMERCIAL DE CODEMASTERS. "MANAGER DE LIGA 2001™" Y "GENIUS AT PLAY™" SON MARCAS COMERCIALES DE CODEMASTERS. EL RESTO DE COPYRIGHTS O MARCAS COMERCIALES SON PROPIEDAD DE SUS RESPECTIVOS TITULARES. EL PRESENTE PRODUCTO HA RECIBIDO EL APOYO EN EXCLUSIVA DE LA LIGA NACIONAL DE FÚTBOL PROFESIONAL. TODA MENCIÓN A JUGADORES, PRESIDENTES O EQUIPOS NO IMPLICA RELACIÓN ALGUNA ENTRE ÉSTOS Y EL JUEGO. LAS DESCRIPCIONES DE JUGADORES CONCRETOS QUE APARECEN EN EL JUEGO SE EXPRESAN CONFORME AL PRINCIPIO DE BUENA FE Y NO CONSTITUYEN HECHOS OBJETIVOS. CUALQUIER PARECIDO ENTRE LOS PRESIDENTES, ENTRENADORES O ÁRBITROS Y SUS EQUIVALENTES EN LA VIDA REAL ES PURA COINCIDENCIA.



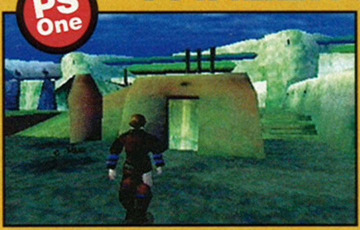
¿Qué títulos nos va a traer SEGA?

PS2 SERÁ LA PRIMERA EN RECIBIR SUS JUEGOS

El mes pasado, sobre la industria de los videojuegos cayó una de las bombas informativas más importantes de los últimos tiempos: Sega, la principal rival de Sony hasta la fecha, abandonaba la producción de consolas para convertirse en una "third party", o lo que es lo mismo, en una productora independiente de videojuegos. Obviamente, este cambio de estrategia va a beneficiarnos a todos, pues los usuarios de PlayStation y PS2 vamos a poder disfrutar del buen hacer de Sega a través de un montón de excelentes títulos.

La noticia sentó, de primeras, como un jarro de agua fría para los que llevamos tiempo en esto de los videojuegos, ya que Sega ha sido uno de los pilares fundamentales en el crecimiento y evolución del entretenimiento electrónico. No obstante, la cosa no es tan grave, ya que la compañía no desaparece y de su incuestionable experiencia van a beneficiarse las dos generaciones de consolas de Sony. Por un lado, en PlayStation vamos a poder disfrutar de algunas conversiones directas de juegos de Saturn, la extinta 32 bits de Sega, algo que va a prolongar de manera notable la vida de PS One. En este sentido, y a falta de confirmación oficial, podemos esperar el lanzamiento de algunos títulos emblemáticos de Saturn, como *Panzer Dragoon Saga*, *Sonic Jam*, *Shinig Force* o la aventura tipo *Resident*, *Deep Fear*. Por su parte, PS2 se va a beneficiar de los conocimientos de Sega en numerosos frentes, como el juego Online, donde Dreamcast ha sido pionera, sin olvidar las futuras conversiones de recreativas basadas en la placa Naomi 2, una de las más avanzadas del mercado.
En vista de esto, sólo queda frotarse las manos y esperar que esta reconversión de Sega sirva de base para la creación de nuevas experiencias, en forma de juegos cada vez más impresionantes y revolucionarios. En cualquier caso, en las siguientes páginas podéis encontrar un avance de los primeros juegos de Sega para PS2. Pero es sólo el principio...

PANZER DRAGOON



Es el título que más seriamente se ha barajado para PS One, y se trata de una aventura.

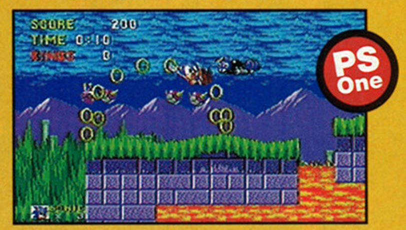


En ella controlamos a un joven y, en los momentos de acción, a su dragón.

SONIC THE HEDGEHOG



Sonic Jam es otro de los títulos con más posibilidades para saltar a PS One, aunque...



... también se ha rumoreado que los Sonic de 16 bits podrían ser recopilados para PS One.

CRAZY TAXI

Pura jugabilidad, pura locura



El primer juego de Sega en llegar a PS2 será este alocado arcade de conducción, que ya arrasó hace algo más de un año en los salones recreativos de todo el mundo. En él, nos convertiremos en un taxista dispuesto a todo para llevar a sus clientes a su destino, ya sea atravesando zonas peatonales, atajando campo a través o recorriendo las profundidades marinas... lo dicho, un verdadero delirio. Junto a este original desarrollo, que es uno de sus puntos fuertes, hay que destacar su excepcional sistema de control repleto de posibilidades, la libertad de movimiento para "callejear" por unas gigantescas ciudades, el elevado grado de interactividad con el entorno o su innegable sentido del humor. A todo esto hay que sumar una "cañera" banda sonora y un apartado gráfico impecable.

Crazy Taxi sigue siendo uno de los juegos más potentes y divertidos del catálogo de Dreamcast, ya que aparte de ser una conversión perfecta de la máquina recreativa, incorporó nuevos modos de juego y algunos extras dignos de mención, como una ciudad nueva o una serie de pruebas de habilidad. Acclaim, que es la compañía que va a realizar la conversión para PS2, va a respetar al máximo la versión de Dreamcast, pero sin añadir nada nuevo. En cualquier caso, *Crazy Taxi* es un título muy a tener en cuenta por aquellos que buscan diversión rápida y directa. Si las cosas no se tuercen, *Crazy Taxi* nos llegará en la primera quincena del mes de abril, de la mano de Acclaim.



Para llevar a los clientes a su destino tendremos que atajar por playas, vías de tren...



Gráficamente, la versión para PS2 de *Crazy Taxi* va a igualar el nivel de calidad de la recreativa.

18 WHEELER AMERICAN PRO TRUCKER

Yo, para ser feliz, quiero un camión

Una de las últimas locuras de Sega en forma de máquina recreativa ha sido este peculiar "simulador" de camionero, que ha conseguido atraer la atención de los jugadores de todo el mundo gracias a su imponente mueble y adictiva jugabilidad.

A grandes rasgos, la mecánica de *18 Wheeler* es tan sencilla como una carrera de velocidad contra un único oponente, salvo que en esta ocasión la dificultad radica en que los vehículos son camiones de gran tonelaje, y en que deben circular por carreteras, autopistas o ciudades rebosantes de tráfico. Además, dependiendo de la carga que transportemos, más o menos pesada, la conducción del camión cambiará considerablemente. Aparte de estas carreras, también encontraremos modos de juego de otro tipo, que nos obligarán, por ejemplo, a realizar numerosas combinaciones de maniobras para aparcar el camión en una zona determinada.

Todavía es pronto para entrar en detalles, ya que junio queda aún un poco lejos, y es el mes en el que Acclaim espera ponerlo en las estanterías de las tiendas.

La máquina recreativa se ha caracterizado por contar con un gigantesco volante que emula al de los camiones reales.



En algunos modos de juego tan sólo tendremos que maniobrar para aparcar correctamente.



ZOMBIE REVENGE

Un beat'em up a la antigua usanza

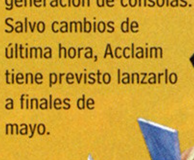


Otro de los juegos de Sega con el que nos va a deleitar Acclaim es *Zombie Revenge*, un beat´up que respeta los orígenes del género y que sigue la estela de clásicos del calibre de *Golden Axe*.

En *Zombie Revenge*, tal y como adelanta su propio título, nos veremos obligados a recorrer una tétrica ciudad invadida por zombies y todo tipo de seres mutantes, a los cuales tendremos que aniquilar, utilizando una gran variedad de armas y combos de puños y patadas, para abrirnos paso y así descubrir el origen de la extraña mutación.

Como en los grandes clásicos, tampoco faltarán los enemigos finales, que serán más terroríficos y gigantescos que en otros títulos de corte similar, habrá varios personajes controlables y contaremos con un amplio abanico de armas, en el que tienen cabida desde taladros neumáticos hasta lanzallamas. No obstante, el aspecto que más diferenciará este *Zombie Revenge* de cualquier otro beat´em up será su apartado gráfico, propio de la nueva generación de consolas.

Salvo cambios de última hora, Acclaim tiene previsto lanzarlo a finales de mayo.



SPACE CHANNEL 5

Y ahora... ¡todos a mover el esqueleto!

Más que un juego, *Space Channel 5* puede considerarse como uno de los últimos fenómenos que han pasado por Dreamcast. Su creador, Tetsuya Mizuguchi, conocido por ser el responsable de juegos del calibre de *Sega Rally*, ha conseguido dar forma a Ulala, una escultural reportera intergaláctica que se ha ganado a pulso la condición de mito dentro de los videojuegos.







A grandes rasgos, *Space Channel 5* puede considerarse como un juego musical, en el que deberemos salvar a la humanidad de una "malvada" invasión alienígena haciendo uso de nuestra habilidad bailando. Para ello, tendremos que fijarnos en los pasos de baile de los Morolians, los malévolos marcianitos del juego, para repetirlos y así dejarles fuera de combate, procurando al mismo tiempo rescatar a los rehenes que han quedado hipnotizados con sus pasos. Sencillo pero atractivo, ¿verdad? Además, como es habitual en este tipo de juegos, tanto las animaciones como la banda sonora alcanzarán un nivel de calidad realmente elevado, y si no tiempo al tiempo...

Space Channel 5 será el primer juego de PS2 distribuido y programado por la propia Sega, pero por desgracia, todavía no podemos adelantaros una fecha de lanzamiento, aunque por lógica no debería retrasarse demasiado. Por último, algunos rumores apuntan a que, muy probablemente, habrá una segunda parte exclusiva para PS2, aunque eso ya es otra historia.



Ulala, la protagonista, promete arrasar en PS2, y estará acompañada de figuras del calibre de Michael Jackson (derecha).







VIRTUA FIGHTER 4

La joya de la corona, ahora para PS2

Es el primer juego que Sega está desarrollado en exclusiva para PS2, y se ha mostrado por primera vez al público en la feria japonesa AOU Arcade Show. En los próximos meses el juego debutará en los salones recreativos sobre una placa Naomi 2, capaz de poner en pantalla cerca de 10 millones de polígonos afectados por todo tipo de fuentes de luz, y tiempo después aparecerá la versión para PS2, que supuestamente será aún mejor a nivel gráfico.

Por el momento se sabe que esta nueva obra maestra de Yu Suzuki, el padre de joyas del calibre de *Hang On*, *Space Harrier*, *Out Run* o el reciente *Shenmue*, contará con un nutrido elenco de luchadores, algunos de ellos nuevos en la saga, y un abanico de escenarios realmente sorprendentes, en los que podremos encontrar exigentes detalles técnicos, como bandadas de pájaros, o realistas efectos de luz, como el de los potentes focos de los helicópteros.

Sin duda, uno de los aspectos que más va a marcar el espíritu de superación técnica de *Virtua Fighter 4* es el de las animaciones corporales y faciales, que prometen acercarnos un realismo desconocido hasta la fecha. Además, el potencial técnico de PS2 va a permitir que otros detalles aparentemente minúsculos, como las texturas para representar los distintos tipos de tejido o los propios pliegues y movimientos de las ropas, también alcancen un nivel muy alto.

En fin, *Virtua Fighter 4* tiene una pinta realmente prometedora, y todavía puede quedar aún mejor con su salto, aún bastante lejano, a PS2. Esperaremos con paciencia.

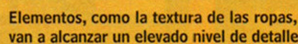


Se sabe que volverán casi todos los luchadores de la saga, más alguno que otro nuevo.



Los escenarios presentarán complicados efectos, como las bandadas de pajaros.



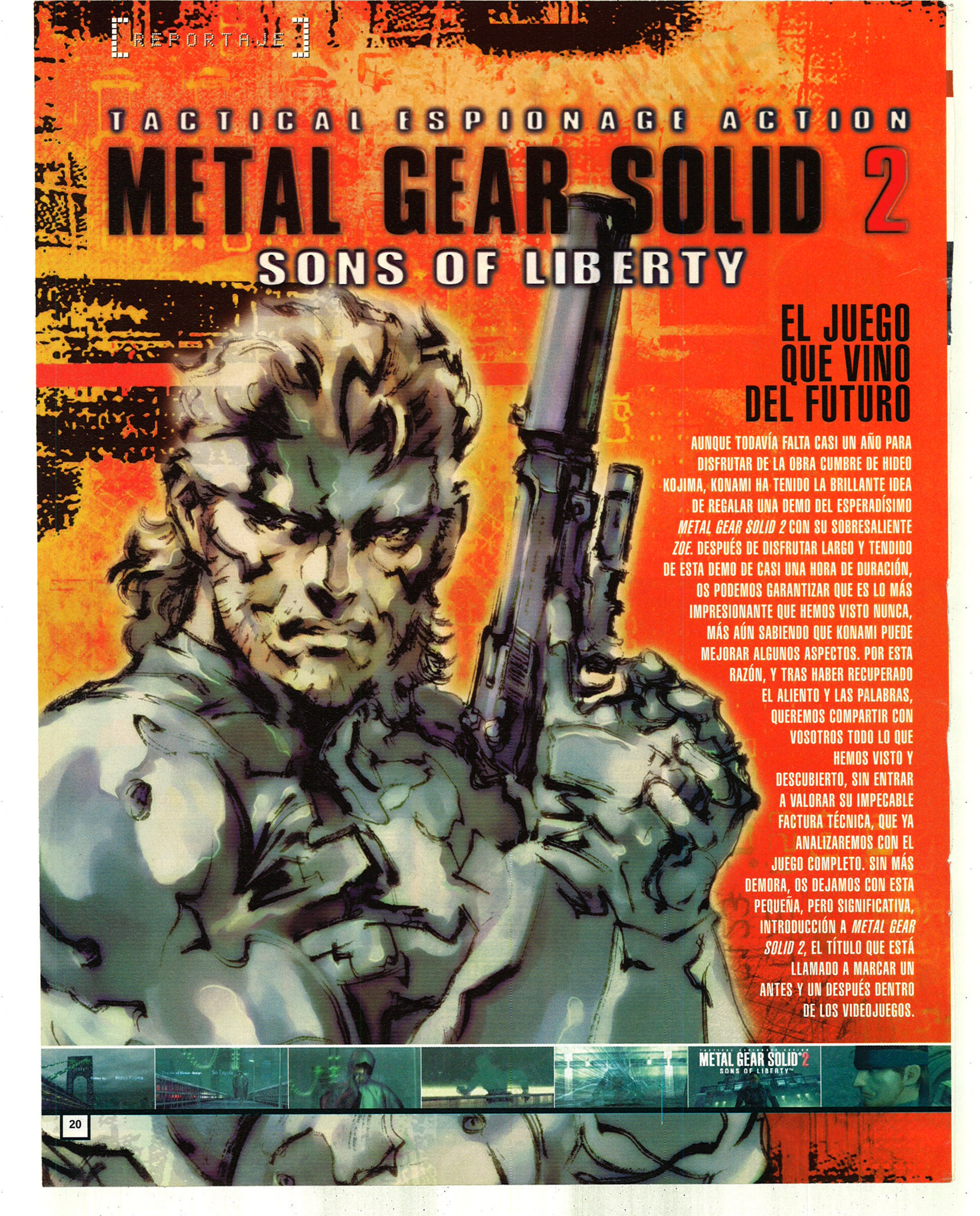


Elementos, como la textura de las ropas, van a alcanzar un elevado nivel de detalle.



En los escenarios nevados abriremos a nuestro paso surcos en la nieve, con un realismo nunca antes visto en un videojuego.





TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 2

SONS OF LIBERTY

EL JUEGO QUE VINO DEL FUTURO

AUNQUE TODAVÍA FALTA CASI UN AÑO PARA DISFRUTAR DE LA OBRA CUMBRE DE HIDEO KOJIMA, KONAMI HA TENIDO LA BRILLANTE IDEA DE REGALAR UNA DEMO DEL ESPERADÍSIMO *METAL GEAR SOLID 2* CON SU SOBRESALIENTE *ZOE*. DESPUÉS DE DISFRUTAR LARGO Y TENDIDO DE ESTA DEMO DE CASI UNA HORA DE DURACIÓN, OS PODEMOS GARANTIZAR QUE ES LO MÁS IMPRESIONANTE QUE HEMOS VISTO NUNCA, MÁS AÚN SABIENDO QUE KONAMI PUEDE MEJORAR ALGUNOS ASPECTOS. POR ESTA RAZÓN, Y TRAS HABER RECUPERADO EL ALIENTO Y LAS PALABRAS, QUEREMOS COMPARTIR CON VOSOTROS TODO LO QUE HEMOS VISTO Y DESCUBIERTO, SIN ENTRAR A VALORAR SU IMPECABLE FACTURA TÉCNICA, QUE YA ANALIZAREMOS CON EL JUEGO COMPLETO. SIN MÁS DEMORA, OS DEJAMOS CON ESTA PEQUEÑA, PERO SIGNIFICATIVA, INTRODUCCIÓN A *METAL GEAR SOLID 2*, EL TÍTULO QUE ESTÁ LLAMADO A MARCAR UN ANTES Y UN DESPUÉS DENTRO DE LOS VIDEOJUEGOS.

Una demo muy completa







Nada más introducir el disco en la consola, y superar el archiconocido logo de Konami, aparecerá ante nuestros ojos el menú de la demo, en el que podemos encontrar opciones de todo tipo, como un breve resumen de la anterior historia, opciones de configuración o una detallada explicación de los 32 movimientos que Snake puede efectuar. Además, al comenzar el juego podremos escoger entre 5 niveles de dificultad, algo que prolonga de manera notable la vida útil de la demo. Genial ¿no?

Efectos climatológicos





Nada más comenzar a jugar, uno de los aspectos más llamativos es la realista recreación de la lluvia que inunda la cubierta del barco. Si, además, utilizáis la vista subjetiva, veréis como las gotas caen sobre "la cara y los ojos" de Snake, dando forma a un efecto óptico indescriptible.

Interactividad total



Casi todos los objetos tienen una respuesta para nuestras acciones, ya sean revistas que hacemos trizas o botellas que destrozamos a balazos. Probad también con los extintores, las tuberías, los televisores de plasma...



Entrenado para triunfar

Solid Snake ha regresado para protagonizar la AVENTURA del nuevo milenio, y para ello contará con muchas más habilidades de las que os podáis imaginar.



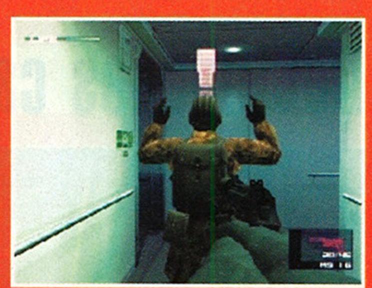
ATAQUES FÍSICOS. Snake puede ejecutar combos de puñetazos y patadas para ahorrar munición y no levantar demasiado revuelo. Será su forma de ataque más básica.



VISTA SUBJETIVA. Ya sea con armas o sin ellas, podremos utilizar esta perspectiva para estudiar el entorno y apuntar a un objetivo con precisión, sobre todo cuando tiene escudos...



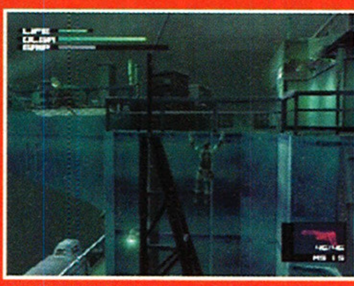
ARRASTRAR CUERPOS. La mejor manera de no dejar rastro es eliminar las pruebas, y para ello podremos arrastrar los cuerpos de nuestros enemigos a zonas menos concurridas.



ATAQUE POR SORPRESA. Otra novedad interesante es la posibilidad de acercarnos a los soldados por la espalda y encañonarlos, con lo que se quedarán completamente indefensos.



VOLTERETA. Snake también puede efectuar volteretas para pasar rápidamente por una zona repleta de soldados. También podéis ver algo curioso si hacéis una voltereta en una escalera...



DESCOLGARSE. En ocasiones tendremos que saltar una barandilla y descolgarnos por una pared para evitar que un soldado nos vea. No obstante tened cuidado, porque Snake se cansa.



CAJAS. Las archiconocidas cajas volverán a hacer acto de presencia en esta secuela. Ahora podremos encontrar cajas húmedas y cajas secas, dependiendo de la zona en que estemos.



REPTAR. La única manera de sortear algunas trampas, como los explosivos con sensores, es reptando. Además, desde esta posición también podremos disparar cualquier arma de fuego.



TODO EN TIEMPO REAL. Como en *Metal Gear Solid*, la intro y todas las secuencias de vídeo están generadas con el motor del juego, aunque gracias a PS2 el resultado es mucho más impresionante y realista.

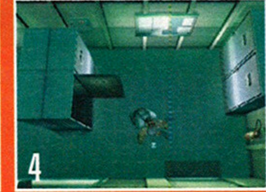
El modus operandi

En *Metal Gear Solid 2* los patrones de actuación son un poco más complejos que en su antecesor y requieren algunos pasos más. Así pues, tras localizar un objetivo (1) y abatirle con los dardos somníferos u otra forma (2), deberemos ocultar el cuerpo para no levantar sospechas en otros soldados (3). Una de las mejores formas es tirar al enemigo por la borda, aunque la más frecuente será esconder el cuerpo en un armario (4 y 5). Del mismo modo, si Snake pierde sangre, deberemos vendarle para no dejar rastro.


1


2


3


4


5

Demostración de inteligencia





La Inteligencia Artificial de los soldados ha evolucionado mucho respecto a PlayStation y ahora actuarán siguiendo unos patrones más complejos y realistas. Buena prueba es que, si nos escondemos bajo una mesa, los soldados se también se agacharán e incluso nos lanzarán granadas.

Debilidades casi "humanas"







Pese a su elevada inteligencia, los soldados también tienen facetas más humanas. Así las cosas, si somos descubiertos podremos engañarles utilizando sendos pósters de bellas jovencitas que atraerán su atención, pudiendo contemplar sus "debilidades" desde el interior de una taquilla.

Rotura de cristales

La demo presenta numerosos puntos de interactividad pero, sin duda alguna, el más impresionante de todos es éste. Si disparáis varias veces a las lunas de cristal, asistiréis a una de las roturas más realistas de la historia de los videojuegos. Brillante.







El codec

El Codec también ha evolucionado de manera notable, y ahora presenta unos rostros poligonales sumamente detallados, que podemos girar con los dos sticks del mando Dual Shock 2.





El final de la demo

La demo llega a su fin al superar el duelo con Olga, uno de los muchos jefes que el juego presentará cuando esté acabado. Al vencerla aparecerá el cartel "To Be Continued" que nos recuerda que todavía queda casi un año para disfrutar de *MGS2*...



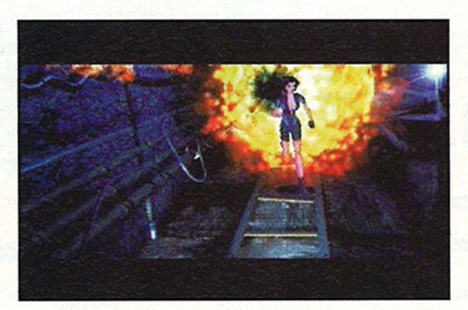





CAMISETAS MANGA LARGA Y MANGA CORTA
TALLAS: M, L, XL, XXL*
MANGA CORTA
Colores:
Plomo ref: CC7206
Beige ref: CC7211
PV.: 1.895 Pts. 11.39 €
MANGA CORTA
Colores M/C.:
Blanco ref: CC7101
Negro ref: CC7102
Gris ref: CC7103
Marino envejecido ref: CC7204
Negro envejecido ref: CC7202
Rojo envejecido ref: CC7205
PV.: 2.195 Pts. 13.19 €
MANGA LARGA
Colores M/L.:
Blanco ref: CL7101
Negro ref: CL7102
Gris ref: CL7103
Marino envejecido ref: CL7204
Negro envejecido ref: CL7202
Rojo envejecido ref: CL7205
PV.: 2.695 Pts. 16.20 €
THE BLACK ROSE
MANGA CORTA
Talla*: Talla única (L-XL)
Ref: CCBT97102
PV: 3.495 Pts. 21.01 €
CAMISETA AJUSTADA CHICO
Talla*: Talla única (90-100cm.)
Colores:
Negro ref: CT7102
Blanco ref: CT7101
Azul denim ref: CT7115
PV: 3.495Pts. 21.01 €
SABEMOS QUE A TU PROCESADOR...
KEL
...LE GUSTA VERTE AL DÍA
KEL: (VENTA Y PERSONALIZACIÓN DE CAMISETAS)
ref. 0004S 3x13 cm.
ref. 0008S 35x32 cm.
ref. 0004T 22x15 cm.
ref. 0016T 23x33 cm.
ref. 0003T 30x20 cm.
ref. 0002T 27x15 cm.
ref. 0021T 20x29 cm.
ref. 0020T 23x30 cm.
ref. 0022T 15x29 cm.
ref. 0023T 25x29 cm.
SUDADERA CON CAPUCHA Y BOLSILLO
PV: 4.495 Pts. 27.02 €
Talla*: M 85 cm. L 90 cm. XL 100cm. XXL 110 cm.
Colores:
Negro ref: SC7102
Gris ref: SC7103
Marino ref: SC7104
PERSONALIZABLE EN ESPALDA CON MOTIVOS DE CAMISETA
CAMISETA TOP AJUSTADA
PV: 1.495 Pts. 8.99 €
Talla*: M 85cm. L 90 cm. XL 100cm.
Colores:
Blanco ref: CN7101
Negro ref: CN7102
Gris ref: CN7103
Amarillo ref: CN7107
Rojo ref: CN7105
Cielo ref: CN7112
Azul roy. ref: CN7115
Marino ref: SN7104
Verde esmeralda ref: CN7106
TOP TIRANTES COMBINADO AJUSTADO
PV: 2.495 Pts. 15.00 €
Talla*: Talla única (85-90 cm.)
Colores:
Marino-blanco ref: TT7304
Blanco-cielo ref: TT7301
Verde-beig ref: TT7306
Gris plata-Azul Denim ref: TT7303
Tel.: 91 684 35 75
e-mail: pedidos@kelcotton.com
www.kelcotton.com
(*) TALLAJE (contorno de pecho) M-85 cm. L-90 cm. XL-100 cm. XXL-110 cm.
REALIZA TU PEDIDO: Telf: 91 684 35 75 Fax: 91 683 48 36
e-mail: pedidos@kelcotton.com
Apdo. 40-28901 Getafe (MADRID)
Forma de pago: Contrareembolso + 550 pts. de gastos de envío I.V.A. incluido
SI (quiero recibir el CATALOGO KEL) Extranjero consultar.
CUPÓN DE PEDIDO
Nombre:
Dirección: Nº: Esc. Piso
Ciudad:
Provincia. CP:
Cuando es tu cumpleaños: Telf:
Ref. Articulo
Ref. Motivo
Talla
Cantidad

Fear Effect 2 Retro Helix

Técnicamente impecable



En esta secuela, las animaciones de los fondos están mucho más trabajadas y mejor integradas en la acción.



Tampoco faltan los duelos con enemigos finales, y son más divertidos que en el primer *Fear Effect*.





Algunos detalles del juego os provocarán más de una carcajada, como la "cutrez" de escuchar y presenciar un baile la más puro estilo "Macarena".



Con esta secuela, Kronos Studios ha superado todas las barreras técnicas que impidieron que *Fear Effect* fuera una de las mejores aventuras del pasado año 2000.

Hace casi un año, y tras varios meses de retraso, el ambicioso proyecto *Fear Effect* finalmente vio la luz, y se caracterizó por introducir a los juegos tipo *Resident Evil* la innovadora técnica Motion FX3D y por contar con un descarado "look" manga. Su éxito se generalizó por todo el mundo, aunque algunos fallos técnicos le impidieron convertirse en un auténtico imprescindible... Por fortuna, parece que para el desarrollo de esta secuela Kronos ha aprendido la lección, y aparte de corregir todos estos pequeños "peros", ha potenciado hasta límites insospechados los apartados más potentes del juego original, dando forma a una aventura sobresaliente. Pero vamos por partes.

Retro Helix transcurre unos cuantos años antes de los sucesos acontecidos en *Fear Effect* y nos presenta al mismo elenco de protagonistas, es decir, a Hana, Glas y Deke, más una nueva incorporación, Rain Quin, una explosiva rubia con un misterioso pasado. En compañía de todos ellos disfrutaremos de una aventura de corte futurista, repleta de acción y puzzles, que cuenta con un fabuloso argumento, relacionado con el genoma del ser humano y un sinfín de secuencias de vídeo para ilustrarla. Pero sin duda alguna, sobre todos estos elementos destaca la habilidad de los diseñadores para crear todo tipo de secuencias "picantonas" entre las dos protagonistas, algo que recibirán con más entusiasmo los jugadores más "talluditos". Esta magistral forma de aprovechar el indudable atractivo de las féminas es, sin duda alguna, uno de los aspectos que más diferencia esta aventura de cualquier otra vivida en PlayStation.

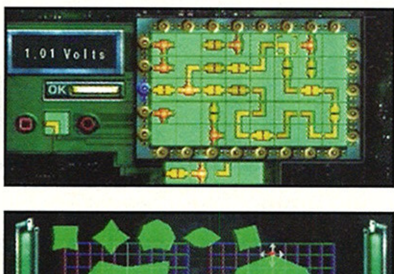
NO MENOS IMPORTANTE nos parece el hecho de que Kronos haya sabido superar todas las barreras técnicas de PlayStation para implantar la segunda generación de la tecnología Motion 3DFX, mediante la que los escenarios renderizados presentan animaciones. Gracias a esta mejorada técnica ya no existen pequeños y molestos saltos en las animaciones de los fondos y, lo que es aún mejor, los insufribles tiempos de carga subsiguientes a la muerte de

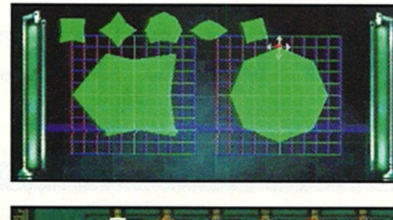
Caliente, caliente...

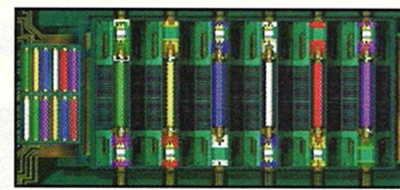


Uno de los elementos más recurrentes a lo largo de la aventura son las escenas provocativas, que sin llegar a subir en exceso el tono, conseguirán llamar la atención de los varones más maduritos. En ellas, entre otras muchas cosas, veremos a las protagonistas en paños menores o incluso haciendo "chistes" sobre su propio cuerpo. Son, sin lugar a dudas, el aliciente perfecto para lo que es *Fear Effect 2*: un juego para adultos.

Los puzzles: las grandes estrellas







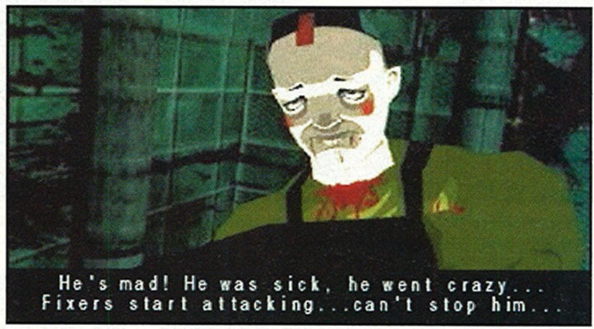
En el primer *Fear Effect*, los puzzles gozaron de una buena acogida, y en esta secuela superan en número y variedad a cualquier otra aventura que hayáis visto antes.
Pese a que muchos de ellos, a primera vista, pueden parecer ilógicos, con un poco de esfuerzo y fijándose bien en los detalles más nimios, se termina encontrando una solución racional. Y repetimos, lo mejor de todo es que hay para todos los gustos, formas y colores, ya sea para deformar y girar figuras geométricas o anular un circuito eléctrico... En fin, como estos ejemplos los hay "a patadas".

cualquier protagonista, la principal lacra del juego original, han sido eliminados completamente, dando lugar a una experiencia de juego infinitamente más fluida.

A NIVEL JUGABLE, Kronos ha sabido potenciar los elementos clave de la aventura original, como los puzzles, que ahora resultan mucho más abundantes y originales, o la dosificación de la acción, que ahora intercala de manera magistral momentos de acción y disparo puro y duro con secciones en las que prima el arte de la infiltración y pasar desapercibido. Además, para realzar aún más todas estas cualidades, *Retro Helix* cuenta con un amplio abanico de localizaciones mucho más cinematográficas, como una fiesta de etiqueta en un gran edificio de lujo, unas tétricas alcantarillas o una misteriosa pirámide, que dan pie a todo tipo de situaciones, enigmas...

Además, las novedades no acaban aquí, ya que el juego presenta dos sistemas de control completamente nuevos, varios extras ocultos que sólo descubriremos al completar el juego, distintos finales... en fin, muchos más añadidos que logran prolongar de manera considerable su vida útil.

A la vista de todos estos elementos, más de un escéptico puede pensar que *Fear Effect 2* es una aventura más, que ofrece más de lo mismo, y no sin falta de razón. Pero si tenemos en cuenta que consigue fundir de manera sobresaliente unos elevados niveles de calidad, una fabulosa realización técnica y una historia tan interesante como repleta de puzzles y acción, no podemos más que recomendar *Fear Effect 2 Retro Helix* a quienes quieran disfrutar de verdad con una de las últimas grandes aventuras para PlayStation. Eso sí, para mayores de edad.



Retro Helix **presenta una galería de personajes bastante más macabros y retorcidos, que vienen a resaltar el toque adulto con el que Kronos ha querido diferenciar su juego de otras aventuras para PlayStation. Por cierto, está en inglés.**



Las bases del juego original permanecen intactas en *Fear Effect 2*, y de este modo encontramos un sistema de control idéntico y detalles, como la existencia de determinados puntos para salvar la partida, que ya vimos en su antecesor.

***Retro Helix* se ha convertido en una de las grandes superproducciones del atractivo y exitoso género de las aventuras de acción.**

Preparados para todo





Tomando como base los métodos de ataque del primer *Fear Effect*, entre los que se podía encontrar una gran variedad de armas blancas y de fuego, Kronos Studios ha ampliado aún más la oferta y, aparte de nuevo armamento como una pistola de ultrasonidos, ahora hay técnicas de combate cuerpo a cuerpo. Y como remate, los cuatro protagonistas tienen armas exclusivas.



FEAR EFFECT 2 RETRO HELIX
Eidos • Aventura de Acción

Idioma: **Inglés** — Jugadores: **1**
Calificación: **+18 años** — Precio: **7.990**
Memory Card (1 bloque) — Dual Shock

Gráficos 9 — Sonido 9 — Diversión 9

+ • Todas las mejoras técnicas, que favorecen la agilidad del juego.
− • Su parecido con la primera parte. • Que esté en inglés.

9

Fear Effect probablemente será una de las últimas grandes aventuras para PlayStation. Aparte de contar con una realización técnica de lujo, es muy divertido.

Zone Of The Enders

El juego que necesitaba PS2

ZOE puede considerarse la antesala de la que será la segunda generación de juegos para PS2, en la que la calidad gráfica y el realismo alcanzarán cotas hasta ahora sólo imaginadas.



Como en *Metal Gear Solid*, algunos enemigos utilizarán camuflaje óptico para atacarnos por sorpresa.



Las secuencias en tiempo real se combinan magistralmente con las CGs y a menudo resulta difícil diferenciarlas.





Desde que PS2 se puso a la venta venimos dejando muy claro que ninguno de sus juegos, salvo honrosas excepciones y obviando las mejoras técnicas, ha aportado nada nuevo a lo ya visto en PlayStation. Este desalentador panorama va a cambiar con el lanzamiento de *ZOE*, una de las apuestas más sólidas de Konami para PS2.

Zone Of The Enders es, en esencia, un impresionante juego de acción protagonizado por Mechas, es decir, robots de tamaño gigantesco. Como es de recibo, a lo largo del juego controlaremos a Jehuty, uno de estos poderosos robots, con el que deberemos resolver todo tipo de situaciones y misiones, todas ellas encaminadas a salvar a la población de una colonia cercana a Júpiter.

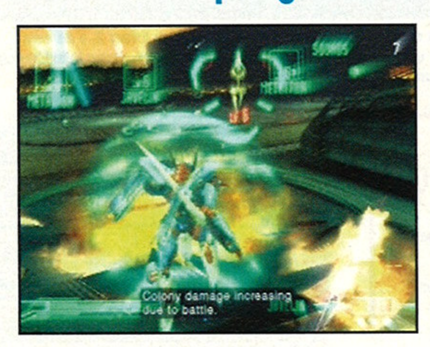
EL MAYOR ACIERTO DE KONAMI RESIDE en que *ZOE* no es un simple juego de acción, ya que también cuenta con un argumento excepcional, que se desarrolla por medio de numerosas secuencias de vídeo y conversaciones y que, por cierto, ha dado pie a la creación de una serie de animación. Eso sin olvidar que su desarrollo está plagado de sorpresas y situaciones que varían radicalmente de un escenario a otro.

Gracias a la conjunción de todos estos elementos, cada minuto de juego es una sorpresa continua que nos invita a adentrarnos cada vez más en el universo de *ZOE*, ya sea porque encontramos nuevas y más demoledoras armas, descubrimos que desde Jehuty podemos controlar a otros Mechas, o bien porque nuestro robot sufre las consecuencias de un virus en su sistema operativo...

Dejando a un lado todos estos sobresalientes detalles y su fabulosa trama, *ZOE* es además uno de los títulos más impresionantes a nivel de realización técnica y, por supuesto, uno de los más impactantes a nivel gráfico. Complicados efectos visuales como el "Motion Blurring", la completa libertad de movimiento, los vertiginosos giros en tiempo real, el gigantesco tamaño de los mechas, su elevado grado de interactividad con el entorno... todo, absolutamente todo, está al servicio del espectáculo más grande que hasta la fecha ha ofrecido PS2.

Y por supuesto, *ZOE* es muy divertido, gracias en parte a su sencillo sistema de control que, aunque

Un despliegue técnico sin precedentes





ZOE cuenta con uno de los apartados gráficos más imponentes y revolucionarios de los últimos tiempos. Sus complicados efectos visuales, como el Motion Blurring (izquierda) o el continuo ir y venir de explosiones, hacen de este título de Konami un auténtico espectáculo para el ojo humano. Es, en este momento, el juego más avanzado de PS2, y una clara piedra de toque para todo el que quiera comprobar el potencial de la consola.



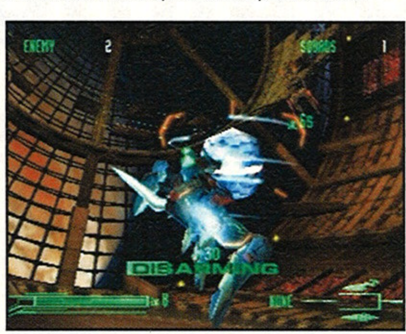
utiliza todas las funciones del mando, permite manejar a Jehuty con soltura e introduciendo muchas posibilidades, tanto de defensa como de ataque y movilidad. Esta última está muy lograda y transmite una gran sensación de profundidad y altura, que se ve aún más realzada por el hecho de tener libertad de desplazamiento en las tres dimensiones. Además, el resto de acciones, principalmente de ataque, se efectúan mediante un sistema que combina la sencillez de los combos de *Destrega*, que incluso diferencia los ataques dependiendo de la proximidad al rival, con el sistema de detección de enemigos de *Omega Boost*. Por desgracia, frente a este cúmulo de virtudes también hay aspectos que no nos terminan de gustar, aunque sólo son dos. El primero, y más sangrante, es el hecho de no estar traducido, algo inexplicable cada la enorme calidad del argumento y los diálogos. En segundo y último lugar, echamos en falta una mayor variedad de enemigos ya que, exceptuando a los jefes importantes, sólo hay tres tipos de Mechas.

COMO CONCLUSIÓN PODEMOS DECIROS que, aunque muchos de las piezas que componen *ZOE* no son excesivamente originales, su impecable tratamiento y puesta en escena en conjunción con su impagable argumento, hacen de este título una cita ineludible para todos los poseedores de una PS2 que quieran disfrutar de un juego a la altura de la nueva consola de Sony. Es, sin duda, una compra obligada, más aún si tenemos en cuenta que además incluirá la Demo de *Metal Gear Solid 2*.

Sorprendente desde el principio hasta el final

Una de las principales virtudes de *ZOE*, y en la que quizás más se nota la mano de Hideo Kojima, es el perfecto ritmo de la historia y la dosificación de las sorpresas. Sirva como ejemplo algunos de los momentos clave del juego, como controlar a un mecha enemigo, desactivar unas bombas o evitar que una zona quede arrasada.







ZOE esconde algunos extras interesantes, como un modo para dos jugadores o varios finales alternativos.



Desde el menú podemos revisar el mapa, cambiar de arma secundaria o conocer datos relativos a la misión en curso.





Aunque muchos usuarios de PS2 comprarán este título por la demo de Metal Gear Solid 2, la calidad de ZOE es lo suficientemente alta como para tener poco que envidiar a la obra cumbre de Hideo Kojima.

Mil y una posibilidades





ZOE incluye más de una decena de armas y protecciones (derecha), así como un curioso sistema de desplazamiento, entre los más de diez niveles que componen el juego (izquierda).



ZONE OF THE ENDERS
Konami • Aventura de Acción

Idioma: **Inglés** Jugadores: **1-2**
Calificación: **N.D.** Precio: **9.990 ptas.**
Memory Card 2 (43 Kb) Dual Shock 2

Gráficos **9** Sonido **9** Diversión **8**

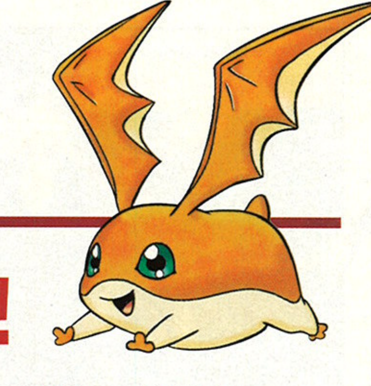
- Espectacular, frenético, sencillo de control, sorprendente...
- Poca variedad de enemigos y que puede hacerse relativamente corto.

9

ZOE debe considerarse como el primer gran juego de PS2, y ha conseguido sorprendernos gratamente. No tiene desperdicio ni a nivel técnico ni jugable.

Digimon World

¡Llegan los monstruos digitales!







Tras un largo retraso, *Digimon World* ha llegado a PlayStation para ofrecernos la posibilidad de convertirnos en los criadores de estas peculiares criaturas, muy parecidas a los famosos *Pokémon* de Nintendo.

Pese a ese innegable parecido entre *Digimon* y *Pokémon*, no debemos pensar que son juegos iguales. La idea general de entrenar a nuestros propios monstruitos y luchar con ellos es la misma, pero a la hora de la verdad hay muchas cosas que los diferencian.

Igual que en *Pokémon*, en *Digimon* debemos recorrer un amplio mundo lanzando a nuestra mascota a luchar contra las distintas criaturas que vayamos encontrando. Sin embargo, a diferencia de lo que ocurre en *Pokémon*, en *Digimon* no hay un número cerrado de criaturas, el héroe sólo controla a una de ellas y no captura a los Digimon vencidos. Además, en *Digimon* existe una labor de entrenamiento real, mucho más completa que la de *Pokémon*.

EL JUEGO NOS COLOCA EN EL PAPEL de un chaval trasladado al mundo Digimon con la misión de acabar con la fuerza maléfica que amenaza el lugar. Al llegar a la Isla File, uno de los Digimon se unirá a nosotros convirtiéndose en nuestro amigo inseparable. Lo curioso es que en cada partida el Digimon puede ser diferente, lo que añade un encanto extra al hecho de volver a jugar.

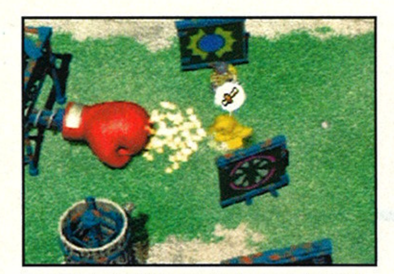
Nuestro objetivo inicial será buscar a los Digimon perdidos y recordarles, tras derrotarlos en combate, quiénes son y donde está su verdadero sitio. Según "rescatemos" Digimon, éstos nos abrirán nuevas opciones al encargarse, por ejemplo, de poner en marcha una tienda o cuidar la granja de alimentos. Por supuesto, para que nuestro Digimon esté a la altura de las circunstancias hemos de entrenarle, alimentarle, premiarle cuando lo merezca, regañarle si hace algo mal e incluso curarle si enferma. Esta educación no sólo permitirá que nuestra mascota mejore sus habilidades para el combate, sino que también nos dará más garantías a la hora de la inevitable evolución. Y es que, en contra de lo que sucede en *Pokémon*, los Digimon pueden



Es importante que llevemos al Digimon al baño cuando tenga que hacer sus "cositas" o aumentará su maldad.



En el combate sólo podremos dar órdenes al Digimon y ayudarle en los especiales aporreando teclas. El número de órdenes que aprenda depende de su inteligencia.


Con el entrenamiento conseguiremos que suban las habilidades de combate de nuestra mascota.



Hay que encontrar y vencer a los Digimon perdidos para recordarles que deben volver a la Ciudad.


Desde aquí accedemos al resto de menús, como los ítems que tenemos, las medallas logradas o...


... el estado de nuestro Digimon. Podemos ver su salud, ánimo, edad, peso y modificar sus ataques.







evolucionar en formas bien diferentes que dependerán de cómo los hayamos cuidado.

PESE A SU SENCILLEZ, *Digimon World* se hace un poco difícil de llevar al principio, ya que, hasta que aprendemos cómo funciona todo, es fácil que perdamos a nuestro Digimon. Por suerte, si acabamos con las tres vidas de nuestra mascota mantendremos todos los hallazgos que hayamos hecho, aunque se nos dará un Digimon nuevo que tendremos que volver a entrenar desde cero. Si ya habíamos logrado tener una criatura muy poderosa, empezar de nuevo puede ser un suplicio. Además, vigilar que las evoluciones sean a nuestro gusto tampoco es fácil.

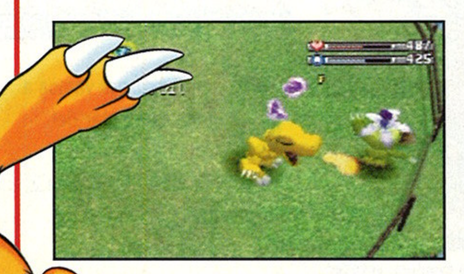
Lo bueno es que se nos ofrecen muchísimas posibilidades y que, a medida que avanzamos y descubrimos nuevas zonas, el juego gana mucho interés. Eso sí, hay que echarle paciencia y tener en cuenta que las primeras partidas deben ser para aprender. De hecho, para los seguidores de la serie, habrá momentos en los que sea más interesante entrenar y evolucionar al Digimon que proseguir y descubrir las 22 localizaciones diferentes de la aventura.

Es obvio que los aventureros más talluditos no van a ver demasiados alicientes en *Digimon*, aunque los seguidores de la serie y los más jóvenes pueden pasar muy buenos ratos con estos entrañables seres. Todo es que cuestión de que los Digimon nos atraigan y nos apetezca experimentar cosas nuevas en esto de la aventura.

Con elementos de los Tamagotchi y *Pokémon*, el juego se convierte en una peculiar mezcla de estrategia, rol y aventura destinada a los más jóvenes seguidores de la serie.

Lo hora del día importa

A lo largo de la aventura el tiempo transcurrirá normalmente, de modo que veremos como amanece o se hace de noche. Algunos Digimon sólo aparecen en determinadas horas del día, por lo que para encontrarlos tendremos que esperar a ese momento. Como podéis ver, en el mismo lugar no aparecen los mismos Digimon por la mañana que por la noche, aunque puede haber un problema y es que nuestra mascota debe dormir en algún momento del día...





La clave es la evolución





En *Digimon World*, cuando el Digimon llegue a cierta edad evolucionará de manera automática y la forma que adopte dependerá de como lo hayamos cuidado antes. Si está triste, enfermo, herido o su barra de maldad es alta, la criatura resultante será más débil y caprichosa. La evolución marcará los estilos de combate y si se convierte en una criatura nocturna o diurna.



DIGIMON WORLD
Bandai • Aventura/Estrategia

Idioma: **Castellano** Jugadores: **1**
Calificación: **+3** Precio: **7.990 ptas.**
Memory Card (1 bloque)

Gráficos 7 Sonido 6 Diversión 7

- Poder manejar y evolucionar a los Digimon y recorrer su mundo.
- Hasta que se comprenden sus variables puede hacerse difícil.

7

No hay duda de que los seguidores de la serie van a disfrutar con *Digimon World* y, aunque al principio cuesta hacerse con él, pronto empieza a "picar".

Evergrace

Entre la acción y la aventura





El juego está traducido y doblado al castellano, lo que nos permitirá ir profundizando sin problemas en la historia.



Podremos mover la cámara a nuestro antojo, incluso al movernos, así como optar entre tres niveles de zoom.







Estos enormes cristales son los que nos van a permitir salvar la aventura, acceder a la tienda y cambiar entre uno u otro personaje. Aprovéchalos bien, no abundan.



Gracias a Crave, los usuarios de la nueva consola de Sony vamos a poder disfrutar de un juego de rol atractivo y dinámico, que empieza a demostrar algunas de las posibilidades jugables de la máquina.

Con *Evergrace* vamos a poder disfrutar del primer juego de rol interesante para PlayStation 2. Por desgracia, no podemos decir que sea un título altamente sorprendente, ni que tenga la complejidad y la fuerza de los *Final Fantasy*, pero sin duda es una opción más que atractiva para que los usuarios de la nueva consola de Sony podamos disfrutar de rol de muchos bits.

Quizá lo primero que habría que matizar es que *Evergrace* no es un RPG puro, al estilo de la saga *Final Fantasy*, sino un Action RPG más en la línea de *Alundra*, donde los combates se desarrollan en tiempo real y prima tanto la habilidad a la hora de repartir mandobles como la estrategia al seleccionar el arma más adecuada. Además, *Evergrace* ofrece un mundo totalmente tridimensional por el que podemos movernos libremente, cambiando de cámaras a nuestro antojo y hasta eligiendo tres niveles de zoom.

EL ARGUMENTO NOS PONE EN EL PAPEL de dos personajes, chico y chica, transportados a un mágico mundo dominado por extrañas fuerzas maléficas. Los héroes no se conocen, no saben cómo han llegado hasta allí y pertenecen a mundos muy diferentes. De hecho, cada uno de ellos vivirá aventuras independientes, sin llegar a conocerse y casi sin coincidir en los mismos escenarios. La peculiaridad de *Evergrace* es que si empezamos jugando con uno de ellos y nos quedamos atascados, siempre podremos seguir jugando con el otro o, por el contrario, jugar primero una de las aventuras y luego la otra. En cualquier caso, sea cual fuere el personaje que elijamos, nuestra tarea siempre va a ser la misma, desentrañar el complejo argumento persiguiendo a la criatura

Y también enemigos finales...



Las distintas mazmorras tienen sus enemigos característicos, pero además, debemos estar preparados para vernos las caras con los enemigos finales de monstruoso aspecto y pétrea coraza. Normalmente, para acabar con ellos habremos tenido que encontrar antes un arma específica que será la única que puede hacerles daño. Aunque también habrá que tener en cuenta los poderes extra de nuestra equipación.





responsable de que estemos en este extraño universo.

BÁSICAMENTE, LO QUE NOS PROPONE *Evergrace* es la resolución de mazmorras, ya sean laboratorios o castillos, en las que tenemos que visitar distintas salas resolviendo laberintos y buscando los ítems que nos faciliten la resolución de los puzzles, muy sencillos a veces, complejísimos en otras ocasiones. Por supuesto, por el camino iremos conociendo a nuevos personajes y encontrando nuevas armas y armaduras que nos otorguen poderes especiales o nos abran nuevas posibilidades. De hecho, la alternancia de armamento y equipación será continua, ya que no todas las armaduras van bien en todos los casos y siempre habrá armas mejores para según qué enemigos. Es más, podremos equipar a nuestro héroe con dos armas que cambiaremos con rapidez con el stick derecho del pad.

El principal defecto de *Evergrace* es no desarrollar con más presencia la faceta aventura del juego, en el sentido de que nos encontramos con muy pocos personajes con los que hablar o recopilar pistas, y su desarrollo resulta bastante lineal al encadenarse la mazmorras sin posibilidad de acceder a un mundo principal donde entablar nuevas relaciones, visitar tiendas o embarcarnos en las siempre agradecidas búsquedas paralelas. Sin embargo, a su favor también cuenta con algunos detalles interesantes, como el uso analógico de los botones del Dual Shock 2 de manera que según la intensidad con que los pulsemos nuestros ataques serán más potentes; o la divertidas posibilidades que nos dan las armas y accesorios que podemos llegar a acumular.

Como ya hemos dicho, no es el RPG definitivo, pero resulta divertido, sorprende en algunos aspectos y, pese a no ser demasiado largo, no es fácil y sabe atrapar. En definitiva, una opción que deben tener en cuenta los que quieran disfrutar del rol en PlayStation 2.

Aunque *Evergrace* deja un poco de lado la faceta más aventurera de todos los RPG, es un juego que sabe enganchar y que ofrece divertidos alicientes para los propietarios de una PlayStation2.



Este simpático tendero puede vendernos de todo: pócimas, armas, botas, cascos... Y si vamos bien vestidos, hasta premiará nuestro buen gusto.



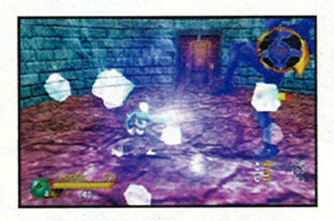
Dos héroes con varias caras

A lo largo de la aventura, nuestros héroes irán comprando y encontrando numerosos objetos, armas, talismanes... Su aspecto exterior cambiará enormemente según los ítems elegidos, y sus habilidades también pueden sufrir notables variaciones.





El héroe variará de aspecto según cómo le equipemos. Además, los ítems pueden aumentar o disminuir ciertas habilidades, por lo que deberemos tener en cuenta el tipo de situaciones a las que nos vamos a enfrentar para equipar los adecuados.





Del mismo modo, algunas armas, botas o amuletos tienen poderes extra que se activan al equiparlos en la combinación correcta. Aquí tenéis dos ejemplos: arriba, un ataque especial; abajo, levitar sobre zonas peligrosas...



Pack Metal Gear Solid

Una aleación de lujo a precio de ganga

A estas alturas de la vida de PlayStation, nadie puede dudar de que *Metal Gear Solid* es, por méritos propios, uno de los mejores juegos de la historia. Por esta razón, y para celebrarlo, Konami lo ha relanzado este mes poniéndolo a la venta junto con su disco de ampliación, *Special Missions*, a un precio que casi nos da la risa.

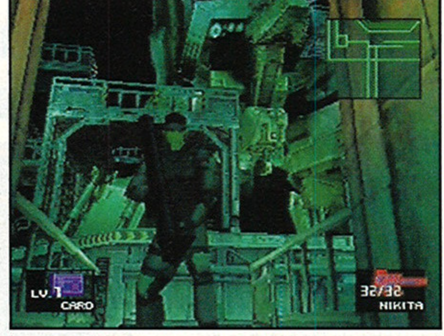


Este mes, Konami se ha apuntado a la siempre bien recibida moda de lanzar una línea de precio reducido, y la va a inaugurar poniendo a la venta un pack compuesto por *Metal Gear Solid* y su "secuela" *Special Missions*, a un precio que ni siquiera llega a las 4000 pesetas.

El principal logro de este pack es recopilar, como ya hiciera la edición japonesa *MGS Integral*, una de las más apasionantes aventuras de la historia de los videojuegos y su atípica continuación, compuesta por más de 300 pruebas de toda índole, a un precio más que reducido, aunque por el camino se ha perdido uno de los rasgos que caracterizó la edición nipona que, para aquellos que no lo recuerden, fue la posibilidad de superar la aventura jugando en perspectiva subjetiva.

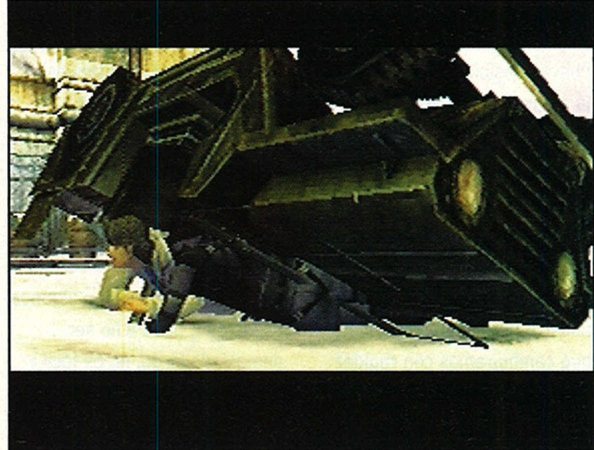
Como bien sabéis la inmensa mayoría de vosotros, en los 3 CDs que componen este pack tienen cabida un amplio espectro de sensaciones y emociones que ningún otro título ha conseguido igualar, convirtiéndose en una experiencia jugable única e irrepetible.

TODO EL MÉRITO RECAE sobre su concepto de juego, alejado de los clichés habituales en las aventuras de acción, y que nos invita ha convertirnos en un comando de élite forzado a resolver una situación límite. Sus únicas armas son el sigilo y, por supuesto, la astucia y habilidad para pasar desapercibidos en unos entornos hostiles, aunque en ocasiones también tendremos que plantar cara al enemigo haciendo uso de un amplio arsenal inspirado en armas reales.





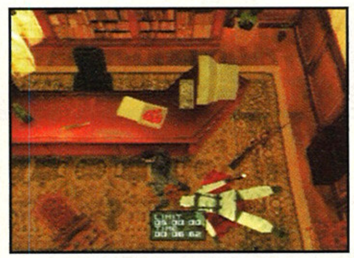
MGS tiene un montón de extras ocultos, como una cámara de fotos que nos permitirá "inmortalizar" algunos espíritus.



Todas las secuencias de vídeo son en tiempo real, y ponen de manifiesto el tremendo potencial del motor gráfico del juego. Son impresionantes.



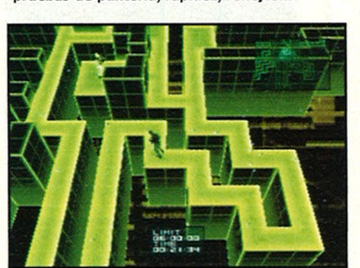
En el tercer disco del pack podéis encontrar pruebas de puntería, rapidez, reflejos...

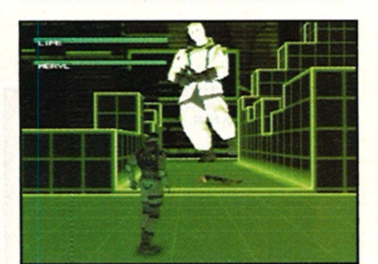


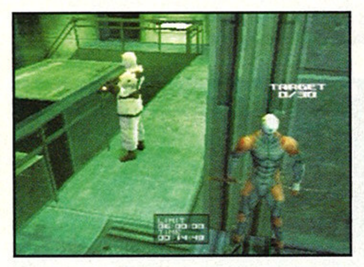
... e incluso un alocado modo en el que debemos descubrir al asesino de un soldado.

Y para terminar, Special Missions

Si después de descubrir todos los secretos y situaciones curiosas del juego te quedas con ganas de más, gracias al tercer disco de este pack podrás entretenerte durante muchas más horas con las 300 nuevas misiones de entrenamiento. Aunque pueda sonar aburrido por el hecho de pertenecer al entrenamiento virtual, lo cierto es que en este abultado grupo tienen cabida todo tipo de locuras, como sesiones fotográficas con Naomi y Mei Ling, pruebas de habilidad con todas las armas del juego, pequeños puzzles... Además, gracias a este disco también podremos asistir a situaciones únicas, como superar 3 pruebas con el famoso Ninja, o acabar con soldados gigantescos al más puro estilo Godzilla. Como podéis ver, en todas ellas impera un innegable sentido del humor, y es sin lugar a dudas, el complemento ideal para el juego más perfecto de PlayStation.







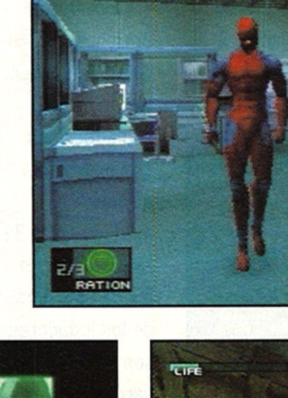


El resto de elementos que consiguen hacer de *Metal Gear Solid* una obra maestra, pertenecen a palos de barajas tan distintas como el apartado sonoro, con composiciones realmente épicas, o un tratamiento cinematográfico que para sí quisieran algunas superproducciones del celuloide. Eso sin dejar de mencionar el prodigioso acabado gráfico o su excelente sistema de control. Genial lo mires por donde lo mires.

No obstante, también tiene un pequeño "pero", y es que los dos CDs que componen el juego saben a poco, dejan al jugador con ganas de más, pero no es ningún secreto que los grandes perfumes vienen siempre en frascos pequeños... No obstante, *Metal Gear Solid* tiene, como lo llaman los ingleses, un elevado "replay value", es decir, tras terminar una vez el juego te quedarán muchas cosas por ver y por probar, y muchas situaciones curiosas que te habrás perdido por sumergirte excesivamente en la historia.

Por otro lado, tras completar la aventura, el tercer CD del pack nos propone, con un aire más desenfadado, sometiéndonos a un entrenamiento virtual compuesto por más de 300 misiones, en las que tienen cabida situaciones tan absurdas como evitar ser abducido por una nave alien o resolver una serie de crímenes realmente ridículos, sin olvidar momentos estelares, como pueda ser controlar al famoso Ninja en un total de tres pruebas.

EL PACK QUE ABRE LA SERIE CLÁSICA de Konami es, por todo esto, un verdadero lujo que no debería faltar en la "juegoteca" de ningún usuario de PlayStation que se precie, si es que todavía no tenéis alguno de los dos títulos que lo componen. En este caso, es una compra obligada, siempre y cuando superes la mayoría de edad... y prepárate para vivir la aventura de tu vida.





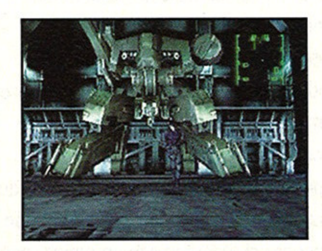
El juego es un alegato a favor de la paz y la salud, como demuestran algunas de sus conversaciones.



MGS también incluye algunas situaciones especiales, como una espectacular huida a lomos de un Jeep.

Una aventura inolvidable

MGS se ha ganado a pulso la condición de obra maestra por conjugar de manera sobresaliente una historia genial, con un enfoque de la acción distinto y con un elenco personajes ya mítico... ¿o habéis olvidado a Psycho Mantis o Revolver?







PACK METAL GEAR SOLID
Konami • Aventura de Acción

Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1**
Calificación: **+18 años** — Precio: **3.900 ptas.**
Memory Card (1 bloque) — Dual Shock

Gráficos **10** — Sonido **10** — Diversión **10**

• Son maravillas a un precio más que ajustado. ¿Se puede pedir más?
• Absolutamente nada, salvo la corta duración de la aventura.

10

Pocos juegos ofrecen tanto por tan poco. Si todavía no tienes *Metal Gear Solid*, este pack es la excusa perfecta para hacerte con él y su ampliación.

Libero Grande 2

El fútbol desde un punto de vista... diferente

Si buscas un simulador de fútbol que se "desmarque" del resto, y que te ofrezca un enfoque innovador, *Libero Grande 2* puede ser tu juego.

Los aficionados al género sin duda recordaréis el primer *Libero Grande*, un juego de fútbol bastante peculiar en el que sólo podíamos controlar a un jugador del equipo mientras el resto era controlado por la máquina. Fue una interesante apuesta que no se llevó a la práctica de forma del todo satisfactoria. Partiendo de la misma idea, Namco nos presenta una secuela con un abanico de mejoras e innovaciones que hacen de ella un juego muy a tener en cuenta por los aficionados que busquen algo diferente.

Lo más innovador es que ahora podremos controlar a cualquier jugador de cualquier demarcación (delantero, medio...), ampliando así las posibilidades de diversión. También podemos elegir si nuestros compañeros toman sus propias decisiones, o bien tener un cierto control sobre ellos ("pedirles" que entren a los rivales, que nos pasen la pelota, etc.). La diversión aumenta si jugamos con un amigo, que puede estar en el equipo contrario o en el nuestro. Inevitablemente, estos partidos se juegan a pantalla partida.



La vista cercana nos permitirá contemplar mejor los progresos de nuestro jugador.

Características, rasgos físicos... Con el editor podremos hacernos el jugador a nuestro gusto.





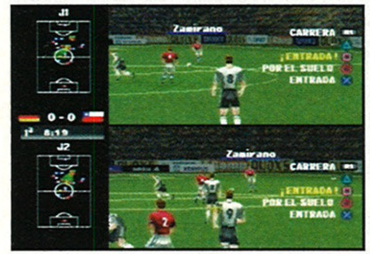
Entre las mejoras cabe destacar la de la cámara, que ahora sigue al balón, con lo que ya no nos "perderemos" por el campo, como ocurría en la primera parte. El aspecto gráfico también ha sido mejorado, con unas animaciones de los jugadores realmente buenas y unos estadios bastante detallados. A nivel sonoro, en cambio, se echa de menos la voz de los comentaristas, cada vez más frecuente en este tipo de juegos. Melodías con sabor a samba acompañan las repeticiones, mientras que el sonido ambiente está bastante logrado.

En cuanto a opciones, *Libero Grande 2* ofrece tan sólo tres competiciones que podremos afrontar optando entre 32 selecciones, en las que los nombres de los jugadores no son reales (aunque se parezcan). No podremos hacer fichajes, pero sí contaremos con un editor de jugadores.

Es obvio que *Libero Grande 2* no puede competir con los *FIFA* o los *ISS*, pero si buscas un punto de vista diferente en esto del fútbol, no dejes de probarlo.



Puedes elegir cualquier demarcación, pero tenla en cuenta para no perder el sitio en el partido.



Jugar con un amigo en tu mismo equipo es una de las ofertas más atrayentes del juego.





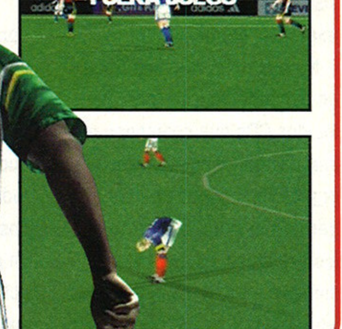
Unas animaciones de auténtico lujo

Los chicos de Namco se han tomado muy en serio el apartado de las animaciones. Los resultados están a la vista. Los jugadores calientan, se dan ánimos, te piden el balón, protestan los fueras de juego... Real como la vida misma.











LIBERO GRANDE 2
Namco · Deportivo

Idioma: **Castellano** | Jugadores: **1**
Calificación: **+ 3 años** | Precio: **6.490 ptas.**
Memory Card (1 bloque) | Dual Shock

Gráficos 8 | Sonido 6 | Diversión 7

- Poder jugar en cualquier posición.
- La mejora gráfica y de cámaras.

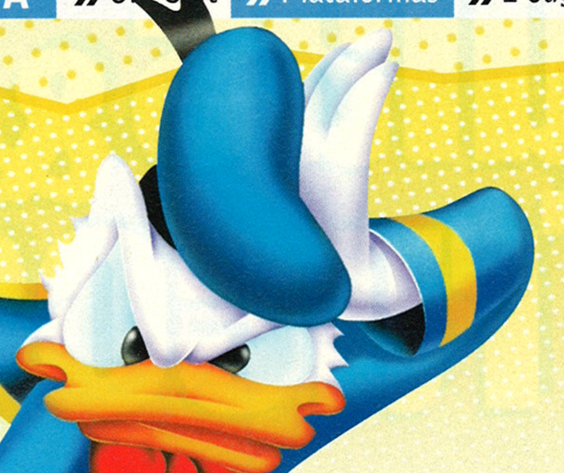
- No ofrece tantas opciones como los grandes del género.

7

Libero Grande 2 acierta donde falla su antecesor, al añadir opciones y elevar la jugabilidad. Si buscas un juego de fútbol diferente, no dudes en probarlo.



Guías & Trucos



Daisy, la novia de nuestro simpático amigo el Pato Donald, ha sido secuestrada por el malvado Merlock. ¿Vamos a consentir que esto quede así? ¡¡De ningún modo!! Prepárate, porque vamos a echarle una mano a Donald en su arriesgada misión.

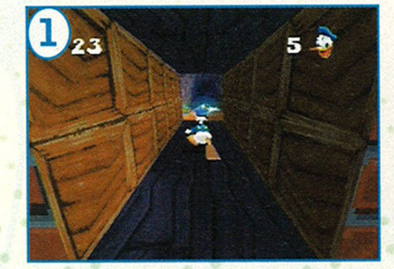
PATO DONALD "CU@C. ATT@C.K?*!"

* MONTE PATO *

El límite del bosque

1. Esfera:

La podrás recoger en la cabaña de madera **(1)**, en el mismo lugar en el que encontrarás el **tercer libro de Merlock**. Para recogerla tan sólo tendrás que acercarte a ella y pulsar X. Después, avanza hasta la salida para regresar al Monte Pato.







2. Juguetes:

El **primer libro** lo encontrarás en el segundo túnel, después de recoger la primera vida extra. Date prisa en recoger el **osito de peluche** que se encuentra en el mismo túnel.
El **segundo libro** está situado tras el puente de madera; salta sobre él y recoge el **peluche** de encima de la pasarela de piedra **(2)**. Rápido o se agotará el tiempo.
El **último libro** lo verás en la cabaña de madera **(3)**; cuando lo cierres, retrocede y sube por las cajas para recoger el **tercer osito** de peluche.

3. Contrarreloj:

Empezará la prueba en el momento en que cojas el **despertador rojo**. Para ganar la carrera tendrás que cruzar el bosque en un tiempo de 1 minuto y 40 segundos.
No tendrás que recoger estrellas ni preocuparte de los enemigos de este nivel, tan sólo tienes que procurar llegar a la meta antes de que se agote todo el tiempo.

El barranco

1. Esfera:

Este preciado objeto **(1)** lo encontrarás dentro de la primera cabaña de madera, detrás del segundo libro mágico.
La verás a simple vista así que, no habrá problema.

2. Juguetes:

El **primer libro** de Merlock lo encontrarás nada más cruzar el primer barranco; salta sobre él y podrás recoger el **osito** situado sobre un tronco de madera.
El **segundo libro** lo encontrarás sobre un saliente enfrente de la primera cabaña del nivel, pero esta vez el **osito** se encuentra un poco más lejos; salta por las plataformas hasta llegar a un tronco de madera con el osito encima **(2)**.
Para encontrar el **último libro** mágico tendrás que atravesar de nuevo el barranco y saltar unos cuantos troncos de madera. Salta sobre él y recoge el **oso (3)**) que hay sobre una pequeña plataforma sobre el acantilado.

3. Contrarreloj:

Al igual que en el nivel anterior, deja de lado a los enemigos y date prisa en cruzar el barranco para vencer a Narciso en esta nueva carrera.
En esta ocasión contarás con 2 minutos y 15 segundos para llegar a la meta. Preocúpate solo por la velocidad...¡Suerte!







La pista de Juanito

1. Esfera:

La podrás recoger en la cueva en la que se encuentra el **tercer juguete**. Baja hasta ella utilizando la plataforma móvil como ascensor.

2. Juguetes:

Cuando encuentres el **primer libro** salta sobre él y ve a la plataforma móvil para llegar a una pequeña cueva con el **osito de peluche** en ella **(1)**. Con el **segundo libro** haz lo mismo. Salta sobre él y vuelve a la plataforma móvil para acceder a otra cueva con el **osito** dentro.
El **último libro (2)** está muy cerca del segundo; pasa sobre él y coge el **osito** de la cueva usando la plataforma móvil.

3. Contrarreloj:

En esta ocasión tendrás que esforzarte un poquito, ya que debes llegar a la meta en menos de 2 minutos 20 segundos **(3)** para poder conseguir de esta forma alcanzar a Narciso.
Vas a tener que ser muy rápido colega, o nuestro emplumado amigo se quedará sin novia.







El acantilado peligroso

1. Esfera:

Tras cruzar el puente de madera, podrás ver que hay un camino entre las rocas marcado por estrellas azules. Síguelo y al final de la cueva encontrarás la esfera.

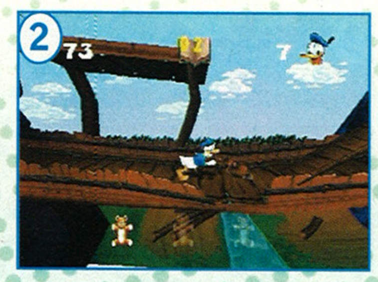
2. Juguetes:

El **primer libro** lo verás al lado de una jugosa vida extra **(1)**, en un piso inferior; salta sobre él y localiza el **osito** que se encuentra debajo de la cascada.
El **segundo libro** lo verás también en un piso inferior, al lado del segundo batido, y para coger el **osito** tan sólo tendrás que caminar sobre el puente de madera **(2)**. Más fácil, imposible.
Por último, podrás saltar sobre el **libro** que hay bajo el árbol de madera, justo al lado de otro batido supersónico, y después recoger el **peluche** que hay sobre la cornisa de la derecha **(3)**.

3. Contrarreloj:

Tan sólo tienes 2 minutos para llegar al otro lado del acantilado venciendo así a nuestro perpetuo rival Narciso.
No te entretengas por el camino, que el tiempo es oro y cada vez está más caro...







La senda de los osos



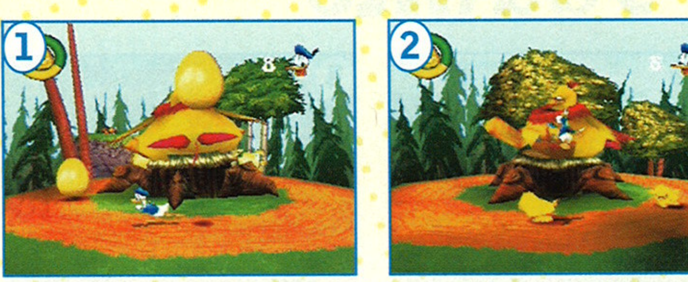


Este nivel es un bonus en el que podrás recoger estrellas y vidas extras antes de enfrentarte al enemigo final del Monte Pato. Corre todo lo rápido que puedas antes de que te alcance el oso y haga papilla a nuestro pato preferido.

El agua hará que vayas más despacio **(1)**, así que ten cuidado con ella.
Para distraer a nuestro peludo perseguidor haz que resbale con cáscaras de plátano que vayas encontrando y procura que se haga un lío con las señales **(2)**.

El pico de Bernadette

Llegó la hora de enfrentarse al primer enemigo final.
Para poder vencerle y así abrir el siguiente mundo tendrás que llevar a cabo la siguiente estrategia. Corre en círculos mientras él lanza huevos desde las alturas **(1)**; algunos de estos huevos tendrán dentro pollitos, pero otros no. Sin parar de correr, salta sobre los polluelos **(2)** hasta que desaparezcan y prepárate para la furia del pollo gigante.







Intentará aplastarte tres veces con su pesado cuerpo **(3)**; huye de él hasta que al cuarto intento se quede sin fuerza y puedas aprovechar para saltar sobre su cabeza **(4)**.
Tendrás que repetir el mismo sistema tres veces más para conseguir vencerle definitivamente, pero cuidado, por que cada vez será un pelín más complicado y necesitarás más reflejos y astucia para vencerle.

PATOBURGO

La primera avenida

1. Esfera:

La verás al final de la avenida, en una pequeña cornisa elevada a la que podrás llegar con tu doble salto o con ayuda de la plataforma que hay enfrente de la **esfera (1)**.

2. Juguetes:

Para llegar al **primer libro**, golpea al gordinflón y úsalo de colchoneta **(2)**, después corre hasta la primera puerta y lanza la dinamita con un puñetazo para poder coger el **juguete**.
El **segundo libro** lo encontrarás tras subir por los toldos en una cornisa, y el **patín (3)** tras la siguiente puerta de madera (vuelve a usar la dinamita para abrirla).
Encontrarás el **último libro** al volver de nuevo a la calle. Utiliza tu doble salto para llegar hasta él y lanza la dinamita para romper la puerta de madera que hay enfrente y poder coger el **último juguete** del nivel **(4)**.

3. Contrarreloj:

Tienes un total de 2 minutos y 38 segundos para conseguir atravesar la ciudad de punta a punta. No te entretengas por el camino y ten mucho cuidado con los enemigos que te impedirán el paso.









Los tejados

1. Esfera:

Está dentro de un edificio, tras recoger el **segundo patinete**. Para cogerla, tienes que lanzar un puñetazo dinamita **(1)** y podrás romper la puerta.

2. Juguetes:

El **primer libro** lo verás fácilmente bajando la calle, igual que el **patín**; sigue avanzando hasta toparte con él. El **segundo libro** también está en mitad de la calle, tras cruzar por el andamio y el **patinete**, un poco más adelante sobre una estrecha viga **(2)**. De nuevo verás el **libro**, que se encuentra en mitad de la calle. Ahora tienes que saltar sobre él y avanzar rápidamente hasta que puedas recoger el **juguete** que está cerca de la salida **(3)**.

3. Contrarreloj:

Tendrás 1 minuto y 57 segundos para llegar a la meta antes que Narciso; ánimo y a por todas.





Las azoteas de Jorgito

1. Esferas:

Después de atravesar el segundo check point, sigue el camino de estrellas para poder descubrir un pequeño recoveco entre los edificios; allí encontrarás la **esfera**, al lado del **segundo patín (1)**.

2. Juguetes:

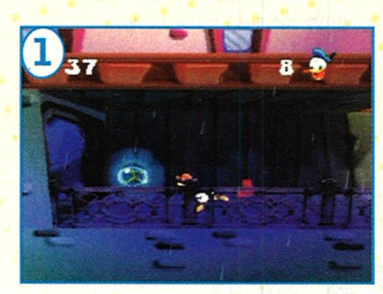
Encontrarás el **primer libro** al lado del primero de los check point; salta sobre él y corre hasta la viga en la que se encuentra el **patín**. Cuando cojas la esfera, tienes que avanzar un poco hasta que veas una caja de potencia, de esas que dan calambre, y encontrarás al lado el **segundo libro (2)**

Después retrocede hasta el lugar en el que se encontraba la esfera para recoger el **segundo juguete**. Por último, avanza por todas las vigas y tablones hasta que encuentres el **último libro** en una de las azoteas **(3)**, situado al lado de un montón de cajas.

Para encontrar el **tercer juguete**, atraviesa toda la azotea y déjate caer antes de saltar al siguiente edificio.

3. Contrarreloj:

Tan sólo contarás con 2 minutos y 10 segundos para saltar de azotea en azotea y batir de este modo el récord de Narciso. Aquí las cosas se complican un poquito así que, ten mucha, pero que mucha paciencia.





Las elevaciones de la ciudad

1. Esferas:

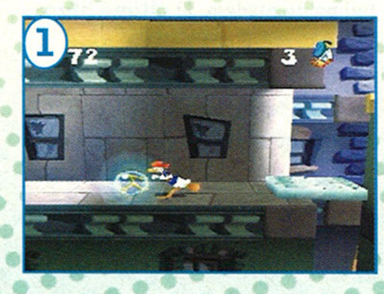
Una vez que hayas conseguido recoger todos los juguetes, tienes que seguir avanzando saltando las chimeneas y evitando también las tuberías de vapor, hasta que llegues a una plancha metálica que te permitirá saltar a otra azotea. Antes de hacerlo, retrocede un poco hacia la izquierda para coger la **esfera (1)**.

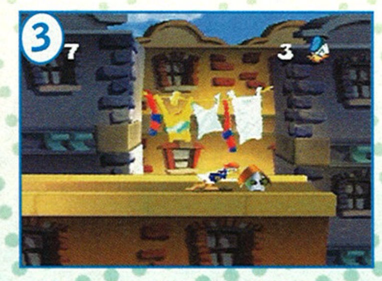
2. Juguetes:

El **primer libro** lo verás nada más comenzar el nivel; salta sobre él y corre hacia el **patín** que se encuentra dos plataformas más allá. El **segundo libro** se encuentra pasadas las tres chimeneas **(2)**, después utiliza el toldo para llegar hasta el **patín**. Sigue avanzando, para encontrar el **tercer libro** detrás de la banda transportadora **(3)**; después sólo habrá tiempo para saltar por los andamios y llegar al **último patín**.

3. Contrarreloj:

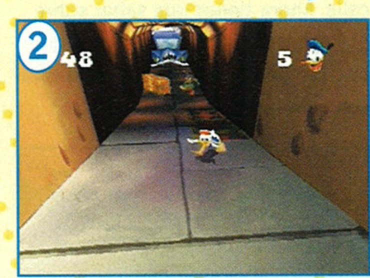
Tienes 2 minutos y 30 segundos para realizar el mismo recorrido. Ya sabemos que es algo mareante y que el tiempo es escaso, pero tu misión es rescatar a una dulce patita, así que no te quejes.





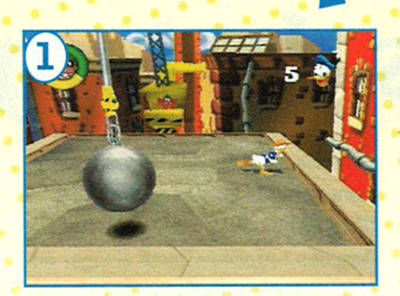
Calle principal

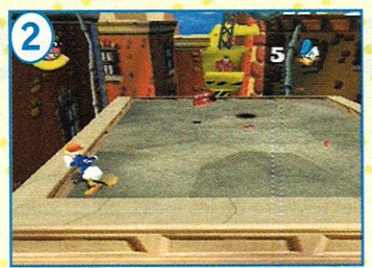




Este nivel de bonus se abrirá sólo si rescatas todos los juguetes de Jorgito. Una vez lo hayas hecho, habla con él para que te deje el paso libre a la Calle Principal. Allí primero tendrás que perseguir a una ratita y después tendrás que huir de un furioso coche antes de que te pille. Para hacer que se retrase, puedes accionar las palancas rojas que harán bajar una barrera **(1)** o hacer caer algún barril que otro. Para ir más rápido puedes usar las cintas transportadoras **(2)**. No pierdas el tiempo y llegarás a la meta sano y salvo.

Torre apandadora







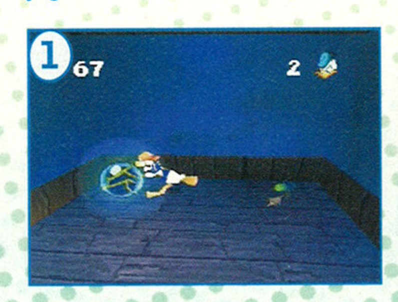
El segundo jefe final es el ladrón más perruno de todos los dibujos animados. Para evitar que el pato Donald caiga ante sus pies rendido, tendrás que llevar a cabo la siguiente estrategia. Corre por la azotea evitando que la bola de demolición te aplaste **(1)** y espera a que se pare a arreglarla. Cuando ésto suceda, acércate a él y dale una patada en el trasero. Tras darle una primera vez, el ladronzuelo responderá lanzando dinamita **(2)**; ahora tendrás que esquivar la dinamita, luego la bola y por último darle la patada en el trasero. Pero cuidado, porque el suelo de la azotea se romperá con los golpes **(3)**. Tendrás que repetir el proceso una vez más y tras derrotarle, podrás abrir un nuevo nivel.

* Mansión Mágica *

El vestíbulo embrujado

1. Esfera:

La podrás coger cuando te aproximes al final del nivel. Cuando veas la plataforma que te conduce fuera de la mansión, sube por la pasarela que hay a la izquierda. Dentro de una habitación verás la **esfera (1)**, acompañada del **tercer juguete**.



2. Juguetes:

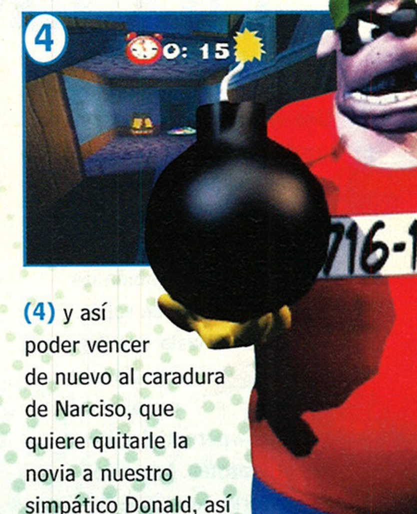
El **primer libro** está al pasar las dos primeras bolas con pinchos, salta sobre él y ve a por del **juguete** que está bajando la escalera de caracol. El **segundo libro** está pasando las tuberías con calabazas **(2)**; ve de nuevo a las tuberías para encontrar la **pistola de juguete** sobre una tarima de madera. El **último libro (3)** está entre dos bolas con pinchos; bebe la bebida tonificante para que te de tiempo a encontrar la **pistola** que está al subir la pasarela.





3. Contrarreloj:

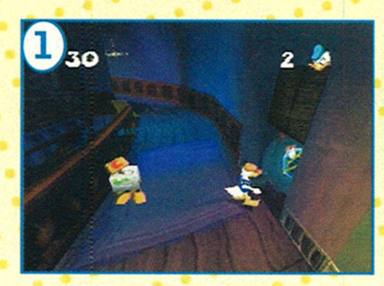
Tienes 2 minutos y 20 segundos para conseguir atravesar la mansión **(4)** y así poder vencer de nuevo al caradura de Narciso, que quiere quitarle la novia a nuestro simpático Donald, así que ya sabes, ánimo y a por todas.



El callejón espeluznante

1. Esfera:

Cuando hayas recogido el **segundo juguete**, verás muy cerca un check point; bien, pues escondida en un pequeño agujero en la pared **(1)** encontrarás la **esfera** que necesitas para abrir el nivel del jefe.







2. Juguetes:

Verás el **primer libro** tras una estantería, en el mismo lugar del pato en silla de ruedas; después de cerrarlo, corre a por el **juguete** situado detrás del camino de estrellas **(2)**. Verás el **segundo libro** tras la cuesta empinada llena de relojes caídos. El **juguete** está atravesando el pasillo con los candelabros **(3)**; cuidado, porque si permaneces demasiado tiempo sobre ellos, se romperán.

Podrás saltar sobre el **último libro** después de sobre pasar el abismo sobre las débiles plataformas. Coge la súper bebida que te hará ir más rápido y avanza un poco para coger el **último juguete** del nivel.

3. Contrarreloj:

Tienes 3 minutos y 30 segundos para atravesar el nivel. Cuando te dan tanto tiempo será por algo, así que ve al grano, porque aquí las cosas se complican bastante.

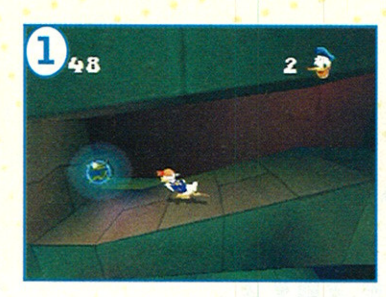
El pasillo terrorífico de Jaimito

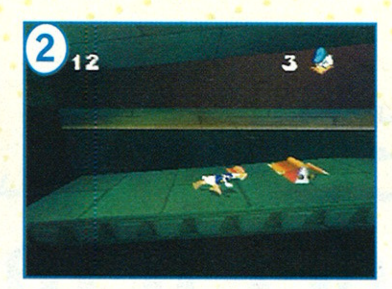
1. Esfera:

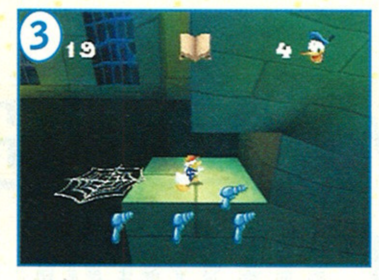
(1) La encontrarás después de recoger el **segundo juguete**, avanzando hasta el fondo por el mismo pasillo.

2. Juguetes:

Cruza las plataformas con pinchos hasta llegar a un edificio con dos plantas. Avanza por la planta superior para encontrar el **libro** y después retrocede y baja el piso inferior para coger la **pistola**. El **segundo libro** lo verás tras cruzar el pasillo de gárgolas **(2)**. Golpéale y sube por las telas de araña hasta poder entrar por un pasillo a la izquierda, allí encontrarás el **juguete** que buscabas. Sigue avanzando un buen trecho hacia la derecha y encontrarás el **tercer libro** de Merlock; avanza por las telas de araña hasta encontrar el **juguete** en un piso inferior **(3)**.







3. Contrarreloj:

Tienes 2 minutos y 20 segundos para atravesar los tejados y ganar a Narciso. Antes de saltar, mira bien donde caes.

El sendero fantasmal

1. Esfera:

(1) Está escondida en una habitación a la izquierda, cuando caigas de la lámpara, antes de encontrar el **tercer libro**. Atento al pato de la silla de ruedas.

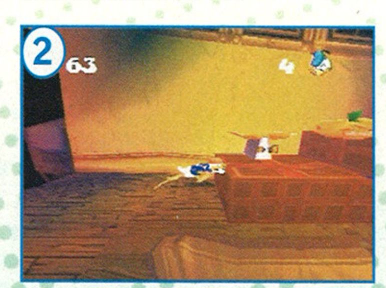
2. Juguetes:

Podrás ver el **primer libro** en un piso inferior al poco de empezar el nivel **(2)**; salta corriendo sobre la telaraña para encontrar al otro lado el **juguete**. El **siguiente libro** está detrás del segundo check point; después sube por las escobas hasta la plataforma que hay a la izquierda para coger el **juguete de Jaimito** Entra de nuevo en la mansión y usa algunas de las escobas, encontrarás el **libro** en una pequeña plataforma. Salta sobre él y vuelve a coger la escoba para llegar a la **pistola de juguete (3)** antes de que se agote el tiempo.

3. Contrarreloj:

En menos de 3 minutos y 15 segundos tendrás que atravesar de nuevo la mansión, saltar precipicios volar sobre escobas y evitar a los monstruos. Complicadillo... ¿eh?







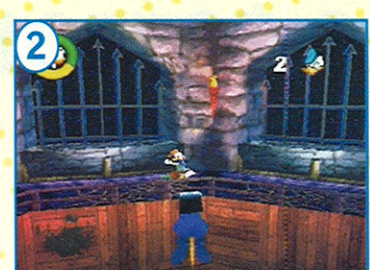
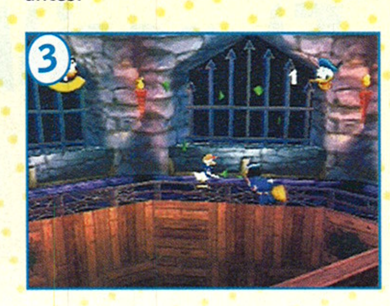
La manaza




Como ya sabes, te encuentras en un nivel de bonus en el que podrás coger un mayor número de vidas extra y varias estrellas. Esta vez, lo que te perseguirá sin descanso es una gran mano fantasma.
Tendrás que tener cuidado con las tuberías de vapor **(1)** y ayudarte con las telas de araña para poder cruzar los agujeros. Pero además de eso, podrás también utilizar los objetos encerrados en esferas que veas en la mansión **(2)**, para que la mano se entretenga un poco por el camino y te de un respiro.
A por todas, colega.

La cúpula de Mágica

El enemigo final que te encontrarás en este mundo, y al que naturalmente tendrás que derrotar, es la temida Bruja Mágica, conocida en todo Patolandia por sus malvados y diabólicos poderes. Para combatir contra ella y ganarla, lo mejor que puedes hacer es seguir estos consejos que te damos: corre por la pasarela circular, evitando a toda costa sus bolas de fuego **(1)** y huyendo también de sus pequeños duendecillos **(2)**. Espera a que la bruja vaya en tu búsqueda dos veces; a la segunda, corre a por ella y salta sobre su cabeza **(3)**. Después de esto, tendrás que repetir lo mismo, excepto que esta vez la bruja irá tres veces a tu encuentro y no sólo en dos ocasiones, como antes.

* TEMPLO DE MERLOCK *

La entrada del templo

1. Esfera:

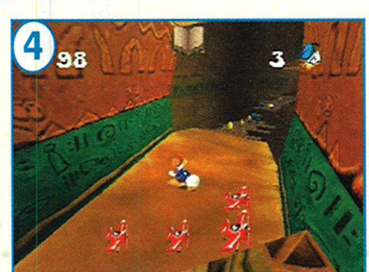
Después de atravesar el segundo check point, podrás ver a lo lejos la **esfera (1)**. Para llegar a ella, lo que tienes que hacer es bajar por las plataformas, eso sí, teniendo mucho cuidado con los peces saltarines, y a continuación realizar un doble salto hasta llegar a ella.



2. Juguetes:

Encontrarás el **primer libro** tras cruzar el primer check point; salta sobre él y prepárate para un buen paseo hasta dar con el **juguete (2)** detrás de los escalones de ojos. Tras el tercer check point encontrarás el **segundo libro**, ya sabes lo que tienes que hacer para poder recoger el **muñeco** que se encuentra pasados los trampolines en forma de mano **(3)**. Por último, encontrarás el **último libro** en una plataforma que está suspendida en el aire tras el quinto check point; después tendrás que correr para recuperar el **juguete** que se encuentra detrás de la serpiente **(4)**.





3: Contrarreloj:

En esta ocasión, se trata más bien de una prueba de fuerza, la cual tendrás que realizar en nada más y nada menos que en un tiempo inferior a 2 minutos y 40 segundos. ¡Chupao! ¿Verdad?
Ponte las pilas y disponte a superar esta difícil prueba.

La entrada del templo II

1. Esfera:

Después de recoger el **último juguete**, salta hacia la mano de piedra y sube a una plataforma; desde allí podrás llegar a la **esfera (1)** sin problemas.

2. Juguetes:

Verás el **primer libro** fácilmente nada más comenzar el nivel, y tan sólo tendrás que saltar por unas cuantas plataformas antes de llegar al lugar donde se encuentra el **primer juguete (2)**.

El segundo libro se encuentra situado en una estrecha pasarela, detrás del escorpión **(3)** y el **segundo juguete** se encuentra un pelín más adelante, detrás de los ojos saltarines **(4)**. Después de cruzar charcos de lava y vencer también a algún monstruo que otro, encontrarás el **último libro** oculto tras unas escaleras **(5)**; una vez que lo hayas cerrado, lo que tienes que hacer es saltar por varias plataformas y llegarás al **último juguete** con bastante facilidad **(6)**.





3. Contrarreloj:

Contarás en esta ocasión para superar la prueba que te plantean con un tiempo de 2 minutos y 30 segundos, tiempo más que suficiente para atravesar de nuevo el templo en un auténtico alarde de heroicidad. La verdad es que las ha habido peores a lo largo del juego ¿verdad?.





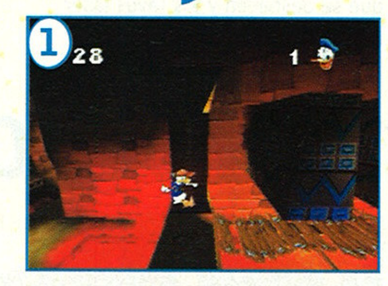


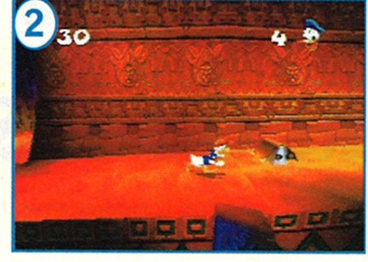


El callejón tenesobrino

1. Esfera:

(1) Después de recoger todos los juguetes verás un puente de madera. Atraviésalo y salta para coger la **esfera** antes de que se deshaga.





2. Juguetes:

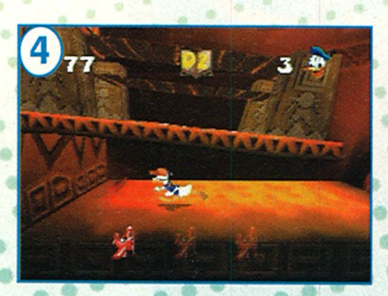
Verás el **primer libro** tras atravesar los primeros puentes de madera **(2)**; después tan sólo tendrás que subir tres peldaños para recoger el preciado **juguete**. Para localizar el **segundo libro**, tendrás que bajar cuatro pisos más **(3)**; después sube en la cinta transportadora y déjate caer hasta el **juguete (4)**.

Tras bajar de nuevo unos cuantos pisos, llegarás hasta el **tercer libro (5)**. Salta sobre él y sube por la plataforma de la derecha hasta que llegues al **juguete** que te faltaba **(6)** para finalizar el nivel, se encuentra en el pasillo de la izquierda.

3. Contrarreloj:

Contando solamente con un tiempo de 2 minutos y 50 segundos, tendrás que conseguir atravesar los sótanos de este templo maldito. Ánimo, que la recompensa llegará muy pronto, ya casi has llegado.

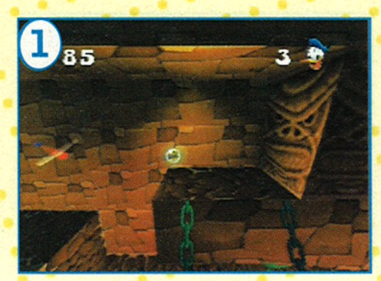








El antiguo destino





1. Esfera:

(1) Está junto al **segundo juguete**, en una pequeña plataforma.

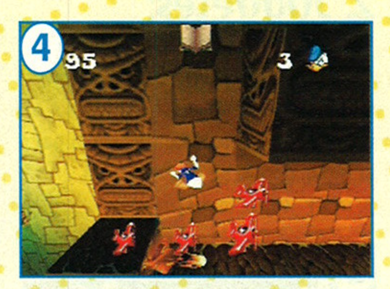
2. Juguetes:

Encontrarás el **primer libro** después de atravesar el río de lava por las balsas; después monta en la cinta transportadora y salta a la plataforma sobre la que está el **juguete**. Atraviesa el túnel que hay bajo la esfera para poder cerrar el **libro (2)**; después, deshaz el camino hacia la izquierda para recuperar el **juguete de Jorgito**. Sigue avanzando hasta que des con el **último libro** que se encuentra entre los puños de piedra **(3)**; salta sobre él y retrocede para recoger por fin el ultimísimo **juguete** de todo el juego **(4)**.



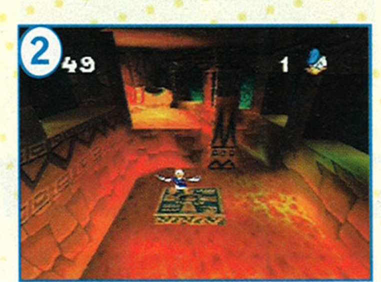
3: Contrarreloj:

Esta vez tendremos un tiempo de 2 minutos y 38 segundos para realizar el último reto de Narciso en el juego; casi nada a estas alturas para todo lo que nos tenían acostumbrados ¿no?.



La calle de la cabeza





En este nivel de bonus te tocará huir, en esta ocasión, de una cabeza de madera que te persigue sin cesar. Tendrás que tener mucho cuidado con la lava, con los pinchos que hay en el suelo, los puentes de madera que se deshacen y los rayos láser (uff, casi nada) **(1)**.

Además, descubrirás muchas veces que a veces tendrás que saltar a la aventura sin saber lo que te espera al otro lado, tanto si es bueno como si es malo **(2)**. De cualquier forma, recoge todas las estrellas que puedas por que el siguiente enfrentamiento "manda narices".

La sala de las ceremonias

Para enfrentarte con éxito a Merlock y poder salvar a la pobre Daisy, tendrás que seguir de nuevo nuestros consejos y llevar a cabo la siguiente rutina con exactitud. Evita los peldaños que se romperán por la magia de Merlock antes de que Donald se queme el trasero **(1)**; después, tienes que dar un doble salto para evitar las lanzas puntiagudas; y por último, debes saltar sobre las llamas móviles antes de que te puedas quemar **(2)**. Tras hacer todo esto, podrás acercarte a Merlock y darle una buena patada en la cocorota. Pero no te creas que esto se acaba aquí; vete preparando por que para darle otros dos golpes más y acabar con él tendrás que sudar tinta china **(3)**. De cualquier forma, la bellísima Daisy lo merece todo... ¿o no? **(4)**.









tonos para tu móvil

cine y tv

Los Picapiedra · TV	407680
James Bond · Cine	407687
La Pantera Rosa · TV	407693
Superman ·Cine	407700
Misión Imposible · Cine	407714
Los Simpsons· TV	407698
Top Gun · Cine	407232
Friends · TV	407681
Alfred Hitchcock · TV	407706
Halloween · Cine	407683
Los Teleñecos · TV	407703
Puente sobre el rio Kwai	407718
La Familia Adams · Cine	407668
Inspector Gadget · TV	407685
El equipo A · TV	407667
El coche Fantástico · TV	407688
Los Monster · TV	407702

éxitos

I could fall in love with you · Selena	407436
Fields of glory · Sting	407459
Back for good · Take tha	407467
Head over heels · Tears for fears	407469
Shout · Tears fot fears	407470
Can't help falling in love · UB40	407485
Were going to Ibiza · Venga Boys	407489
Uncle John from Jamaica · Venga Boys	407490
The Rddle · Gigi D Agostino	407578
I learned from the best· Whitney Houston	407502
Will2 K · Will Smith	407504
Somewhere over the rainbow · Marusha	407583
Children · Robert Miiles	407587
Fable · Robert Miiles	407588

éxitos

Macarena · Los del Rio	407628
La vida loca · Ricky Martin	407422
Sex Bomb · Tom Jones	407480
Red Red Wine · UB 40	407484
Barbie Girl · Aqua	407601
Say what you want · Texas	407471
Dancing Queen · Abba	407201
Let it be · Beatles	407740
Every breath you take · Police	407620
The wall· Pink Floyd	407406
Its not unusual · Tom Jones	407479
Brother Loui · Modern Talking	407634
Black or white · Michael Jackson	407631
Lambada · Kaoma	407626
Tubular Bells · Mike Oldfield	407633
Viva Forever · Spice Girls	407452
Hey Jude · Beatles	407742
Crazy · Jennifer López	407612
Candle inthe wind · Elton John	407617
China in your eyes · Modern Talking	407479
Don't speak · No doubt	407637
All Star · Smash Mouth	407447
Can't enough of you baby·Smash Mouth	407448
Then the morning comes·Smash Mouth	407449
Walking on the sun · Smash Mouth	407450
Two become one · Spice girls	407454
Don't give it up · Bryan Adams	407256
Just can't get enough · Depeche Mode	407277
Strange love · Depeche Mode	407278
Save a prayer · Duran Duran	407290
You are so beautiful · Joe Cocker	407347
We are the champions · Queen	407408

éxitos

Only happy whe it rains · Garbage	407320
Mambo number 5 · Lou Bega	407364
I still believe · Mariah Carey	407374
Staying Alive · Bee Gees	407231
American Pie · Madonna	407370
Down · Backstreet Boys	407223
Zombie · Cramberries	407268
You Drive me crazy · Britney Spears	407640
Can't help falling in love · UB40	407485
What a girl wants · Cristina Aguilera	407257
Big big girl · Emilia	407618
Gangstas Paradise · Coolio	407263
Crazy · Jennifer Lopez	407612
Bohemian Rhapsody · Queen	407409
Close your eyes · The Beatles	407741
Runaway · The Corrs	407265
Wake me up · Wham	407543
Take on me · Aha	407600
Big in Japan · Alphaville	407606
Oxygene · Jan Michael Jarre	407623
Care about us · Michael Jackson	407632
Radio · The Corrs	407264
Songbird · Kenny G	407354
Gimmi gimmi gimmi · ABBA	407738
Back to your heart · Backstreet boys	407222
No one else comes close · Backstreet B.	407224
Spanish eyes · Backstreet boys	407225
Larger than life · Backstreet boys	407226
The One · Backstreet boys	407227
Baby one more time· Britney Spears	407248
Born to make you happy·Britney Spears	407249
Oops I did it again · Britney Spears	407250

éxitos

The best of me · Bryan Adams	407253
Thats the way it is · Celine Dion	407254
Genie in a bottle · Cristina Aguilera	407258
I Turn to you · Cristina Aguilera	407259
Linger · Cramberries	407269
Ode to my family · Cramberries	407270
Better off alone · Alice Deejay	407284
Another race · Eiffel65	407294
Dub in life · Eiffel65	407296
To much of heaven · Eiffel65	407297
Guilty conscience · Eminem	407299
My name is · Eminem	407300
The world is not enough · Garbag	407320
Push it · Garbage	407322
Got til is gone · Janet Jackson	407335
Together again · Janet Jackson	407336
Again · Janet Jackson	407337
Lets get loud · Jennifer López	407341
Waiting for tonight · Jennifer López	407342
God of thunder · Kiss	407356
Can't take my eyes of you · Lauryn Hill	407358
American woman · Lenny Kravitz	407359
Fly away · Lenny Kravitz	407360
Thank god ifound you · Mariah Carey	407376
Heartbreaker · Mariah Carey	407375
Suburbia · Pet Shop Boys	407405
Other side · Red Hot Chili Peppers	407414
Under the bridge · Red Hot Chili Peppers	407416
Private emotion · Ricky Martin	407420
Oye cómo va · Santana	407428
Smooth · Santana	407427
Every little thing she does · Sting	407458

NO VÁLIDO PARA MOVILINE · PRECIO MIN. 119 PTS/MIN.

Válido para Nokia **ICONOS** 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 7110, 8210, 8850, 9110 **TONOS** 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6150, 7110, 8110, 8210, 8850, 9000, 9110



DINO

ZONA A ZONA

Esta trepidante aventura oculta algunas sorpresas que sólo podrás descubrir si eres capaz de completar el juego cumpliendo una serie de requisitos, como acumular suficientes puntos de extinción o encontrar los 11 archivos de dinosaurio perdidos. Para ayudarte en esta tarea hemos elaborado esta guía rápida donde te indicamos el mejor modo de lograr combos y la localización de los archivos, así como de los ítems más difíciles de encontrar.

La jungla

Será una de las zonas del juego que más visitarás y donde comenzarás tu aventura. En ella **encontrarás** prácticamente todo tipo de reptiles hostiles: **velocirraptores**, **pteranodones**, **ovirraptores**... Pero sin duda, las situaciones de mayor tensión las sufrirás cuando te toque enfrentarte con alguno de los **allosaurios** que pueblan esta zona.

Para salir lo más entero posible de estos enfrentamientos, sigue los consejos de la sección de reptiles. También descubrirás que la flora de este lugar está lejos de ser inofensiva, ya que hay una zona infestada con **plantas venenosas**. No te acerques mucho a ellas y fríelas con el lanzallamas (es el única arma que funciona contra ellas).



Si quieres acumular muchos puntos de extinción, dispara hasta que dejen de salir.



No siempre estarás agobiado por la presencia de peligrosos reptiles.

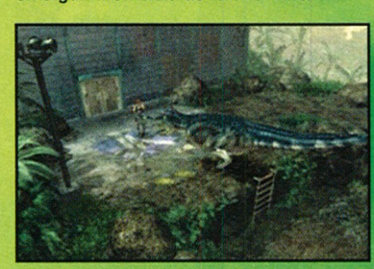
S
D1

CRISIS 2

Cerca de este trecho, hay unas escalerillas que llevan a otra zona, pero allí la concentración de gas venenoso es tan alta que no podrás avanzar sin una mascarilla antigás. Hay un lugar en particular que resultará de vital importancia más adelante: se trata del punto **(A)**. Allí verás un charco de agua que tiene una **tarjeta** que se te pedirá en algún momento de la aventura.

La encontrarás junto al chorro de agua, cerca de una de las escaleras. Los archivos de dinosaurio que podrás hallar en esta selvática zona son:

- En el suelo, en **(D1)** el **archivo del Velocirraptor**.
- Si te paras un momento y registras el **cadáver del soldado** que hay en **(D2)**, conseguirás el **archivo del Allosaurio**.



Tu primer encuentro con un allosaurio se grabará en tu mente por el susto.



Aprovecha los desniveles del terreno para ralentizar el ataque de los velocirraptores.

A

D2

CLAVES para acabar con los dinos

Velocirraptor



Como su propio nombre indica, la principal característica de estos bichos es su velocidad. Son capaces de atacar tan rápido que no te daría tiempo ni a desenfundar tu arma, además de dar prodigiosos saltos con las garras por delante, capaces de abrirte en canal. Otro problema importante al enfrentarte a estos bichos será su número. Lo más habitual es que ataquen más de dos a la vez y desde distintos flancos, lo que dificulta bastante su exterminio. Sabiendo esto, resulta casi obvio que tu mejor aliada contra ellos es un arma con una cadencia de fuego alta. Sin duda, una de tus mejores elecciones es **el subfusil**, ya que, además de escupir balas muy rápidamente, **te permite apuntar a dos objetivos a la vez**. El **lanzallamas** también puede ayudarte mucho por la aversión de todas estas criaturas al fuego. Encontrarás muy útil la cobertura que te dará el "muro de fuego". Olvida armas más lentas, aunque sean más contundentes. Si puedes pegarte a una pared o cambiar a un plano diferente en altura, mejor, porque sus ataques se verán ralentizados.

Allosaurio



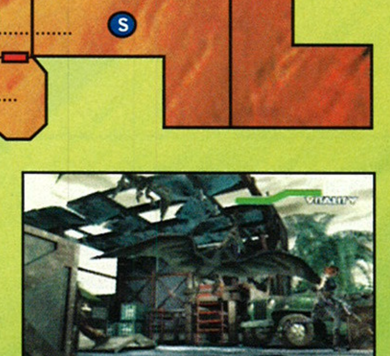
En esta ocasión, sí harías bien asustandote con su tamaño. Esta enorme criatura es tan fiera o más como parece. Sus dentelladas son muy dañinas y sus movimientos no tan lentos como en un principio se podría pensar. Pero lo peor de todo es que su piel es tan gruesa que **es invulnerable a casi cualquier cosa**, sea cohete, bala o llama. Afortunadamente, hay una posibilidad de no convertirte en su aperitivo, ya que hay una zona de su cuerpo que no es tan resistente a tus impactos: los laterales del abdomen. Si logras encararlo desde los laterales, tendrás una buena oportunidad para darle bien con lo más potente que tengas en ese momento. Una buena táctica a seguir es ponerse muy cerca de él (más de lo que sería deseable) y usar el **cañón sólido o el lanzallamas**. Si tienes un poco de suerte, incluso puedes llegar a arrinconarlo. Si lo consigues, no dudes en usar alguna de las dos armas mencionadas. En algunos momentos del juego, puedes encontrarte con que eres atacado por un par de allosaurios. En esta situación, nuestros anteriores consejos dejan de tener sentido en la práctica, por lo que será mejor que no dejes de correr hasta dejarlos atrás.

El edificio militar y el laboratorio

En estas dos edificaciones, **encontrarás** una fauna tan variada como peligrosa (**velocirraptores, pteranodones**, etc). De entre tanto reptil, destaca uno sobre el resto: el **Tiranosaurio Rex**. Lo encontrarás en el patio del edificio militar y lo único que podrás hacer es huir de él.
Cuando te encuentres en habitaciones cerradas por primera vez, debes tener especial cuidado con los velocirraptores, ya que su velocidad puede resultar especialmente peligrosa en estos estrechos espacios.
Cuando llegues al laboratorio con Dylan y entres en **(A)**, verás varias trampillas de ventilación que puedes abrir o cerrar. Déjalas abiertas y sal al pasillo exterior para intentar abrir la puerta que da a **(B)**, usando para ello la tarjeta adecuada. En ese momento, aparecerá un pequeño compi que te robará la brillante tarjeta. Tendrás que perseguirlo y hacer que pase por las trampillas que has dejado abiertas hasta que entre en **(A)**. Una vez allí, deberás obligarlo a que se meta en una pequeña jaula para luego cerrarla. De esta forma recuperarás tu tarjeta y podrás continuar.
Los archivos que podrás encontrar en estas edificaciones son los siguientes:
• Tras escapar del Tiranosaurio entrarás en **(D3)**.



Encima de la mesa del fondo verás el **archivo del Tiranosaurio**.
• En el laboratorio, **(D4)**, verás una jaula con una luz verde. Tiene el **archivo del compsognathus**.


Mira al cielo de vez en cuando para evitar sobresaltos indeseados. Haznos caso.

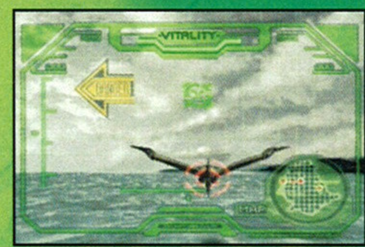

Antes de abandonar las habitaciones por las que pases, realiza un exhaustivo examen. En cualquier rincón puede haber algo oculto.


Recuerda la localización de todos los ordenadores, ya será ese el único sitio donde puedas conseguir las armas y la munición.


Este bichejo es bastante duro, así que prepárate a sudar siempre que aparezca.

El complejo subacuático

Esta zona está compuesta por un edificio de varias plantas, la inferior está completamente inundada. **Encontrarás** tres tipos de reptiles: **pteranodones, plesiosaurios y mosasaurios**. Aprovecha las zonas del muelle para recibir un montón de puntos aniquilando con facilidad manadas enteras de plesiosaurios.
Cuando te encuentres en las plantas superiores del complejo, antes de embutirte en el traje de buzo, hallarás un **generador apagado**. El sistema para encenderlo es relativamente sencillo, pero requerirá de ti unos buenos reflejos. Usa el **aturdidor de Regina** para golpear los interruptores verdes cuando parpadeen en rojo, antes de que haya una sobrecarga y tengas que volver a empezar. Aprende a solucionar estas situaciones, porque encontrarás varios generadores más adelante, teniendo que hacer lo mismo.
En la sección bajo el agua, debes aprender a controlar la inercia de los movimientos de Regina, sobre todo en los saltos. No olvides que la munición del **lanza-agujas** es infinita, no así las **granadas acuáticas**.
Cuando consigas esta última arma y veas la columna medio derruida de la zona superior de **(A)**, apunta y dispara para derribar la sección que sostenía y poder continuar. Justo antes de salir de las profundidades del complejo del reactor, tendrás que enfrentarte a un enorme **plesiosaurio** en su propio medio, por lo que estarás en clara desventaja. Si quieres sobrevivir a este enfrentamiento, no le des nunca la espalda y vigila tu nivel de munición de granadas acuáticas, ya que es la única arma que le hará mella.
Como en todas las demás zonas del juego, podrás hallar algunos archivos más en estas zonas:



Los Pterodáctilos serán la única amenaza voladora del juego, pero ten cuidado.


Vigila siempre la cantidad de munición que te quede en el inventario.


Los puzzles son más sencillos ahora y no será muy difícil resolverlos, créenos.

Edificio 3

D6

D5

D7

A

Reactor

• En el camión empotrado en **(D5)**, hallarás el **archivo del pteranodón**.
• En la sala de control **(D6)**, cerca de un ordenador, está el **archivo del mosasaurio**.

• Antes de enfrentarte a la enorme bestia que encontrarás en el reactor, en **(D7)**, coge el **archivo del plesiosaurio** que se encuentra cerca de un cadáver.


No dejes de disparar con el lanzador de agujas hasta que no los veas sangrar.


El enfrentamiento contra el plesiosaurio no es tan difícil como podrías pensar.

Ciudad de Edward y el silo de misiles

A la fauna jurásica más común (**velocirraptores**, **ovirraptores**, etc), se les unirán los **inostravencia**, reptiles acorazados muy resistentes. Mira en la sección de enemigos para aprender cómo salir victorioso de un enfrentamiento con ellos. En esta parte del juego, encontrarás diversas situaciones que se escapan un poco de la tónica general del juego y le dan una gran variedad a la acción.
Cuando escapes en el jeep, tendrás que mantener a raya a unos cuantos **triceratops** a base de cañonazos. Intenta apuntar a su nariz para derribarlos y manténte atento a las arboledas de los lados. »


Antes de meterte en las cuevas compra munición en cantidad para el lanzaminas.


No olvides examinar concienzudamente todos los cadáveres que encuentres.

Plesiosaurio



Aparecerán por sorpresa de dos en dos (o quizá más), enseñando sólo sus largos cuellos. Debes evitar que empiecen a atacar, disparándoles nada más aparecer. Con **cualquier arma de largo alcance y relativamente potente**, podrás aniquilarlos sin problemas. Al contrario que con otros enemigos, su mera presencia significan buenas noticias para ti. Nos explicamos. Si les coges el truco, son tan fáciles de eliminar que estarás deseando que aparezcan para acumular puntos a mansalva. No dejes de disparar hasta que dejen de aparecer y así podrás conseguir combos de hasta 10 "hits". Sin embargo hay un punto en el juego donde tu enfrentamiento contra uno de estos bichos será mucho más dramático: en la fase subacuática. En ella, estarás en clara desventaja, pero podrás librarte de él si andas atento a sus afilados dientes y afinas en los disparos con las granadas acuáticas.

Mosasaurio



Estos reptiles, parecidos a enormes cocodrilos, te harán compañía solamente en tu incursión submarina. Les gusta atacar por parejas y nadan lentamente hacia ti hasta que están a corta distancia. Después, se lanzan como una flecha, por lo que tendrás que intentar eliminarlos desde una distancia segura. Tu mejor opción será el **lanzador de agujas**, ya que posee munición infinita y sus disparos son razonablemente rápidos. Cuando te enfrentes a ellos, quédate quieto y no dejes de dispararles, ya que en este medio no podrás hacer nada por esquivarles. Hasta que no veas que sangran a lo bestia, no dejes de acribillarles, o te darán más de un susto.

Gigantosaurio



Si el Tiranosaurio ya te asustaba bastante, espera a ver a éste bicharraco (de hecho, desayuna tiranosaurios). Evidentemente, si contra estos últimos no podías hacer nada sin la ayuda de un tanque o algo parecido, contra el gigantosaurio menos aún. Para que te hagas una idea, necesitarás la ayuda de un satélite militar para pararle los pies. Cuando te enfrentes a él **la única táctica a seguir es no quedarte parado** ni medio segundo y hacer las cosas muy, muy deprisa.

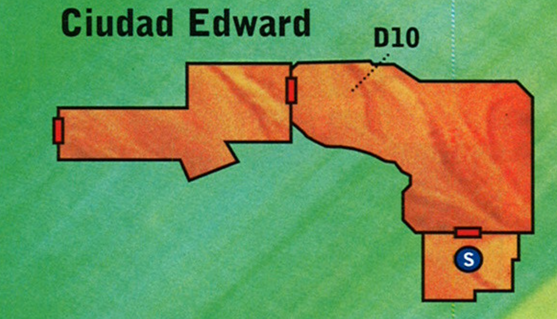
Pteranodón

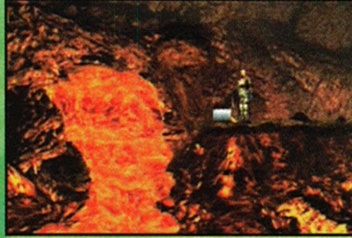


Representará tu única preocupación por aire aunque, como comprobarás tu mismo, pueden llegar a ser muy irritantes y molestos. Esto último se debe sobretodo a que aparecen en grupos de tres o cuatro a la vez y la mayor parte del tiempo quedarán fuera de tu campo de visión. Tu única oportunidad es guiarte por su sombra y no dejar de moverte o caerán en picado sobre ti. Una vez más, tu mejor defensa contra ellos son los **subfusiles**, ya que gracias a su velocidad a la hora de escupir plomo, caerán como moscas a tu alrededor y, encima, de dos en dos (recuerda que con ellos puedes apuntar a dos objetivos distintos). Para rematar tu estrategia, procura tener las espaldas cubiertas, apoyándote en una pared o contenedor, así sólo podrán atacarte desde los lados o de frente.

Pasaje a la ciudad

Ciudad Edward





En las cuevas hallarás varias rutas por las que ir. Explóralas todas, porque en algunas encontrarás jugosos ítems.



Aguanta hasta que tengas a los allosaurios junto a ti antes de lanzarla.



Si los triceratops te dan alcance en la carrera con el jeep, lo pasarás muy mal.

Ni siquiera montado en un tanque podrás detener a esta enorme bestia.

» Más adelante, te colarás en un nido de allosaurios. Deberás manejar a los dos protagonistas alternativamente esquivando las embestidas y dentelladas de los enormes reptiles. Para librarte de ellos, tendrás que lanzar **bengalas de posición**, pulsando ●, para que tu compañero dispare a esa zona con un enorme **cañón**. Cuando lances las bengalas, asegúrate que hay algún allosaurio cerca de ti o no darás en el blanco. Cuando manejes a Dylan y aparezca el Tiranosaurio, tendrás que manejar un **tanque** para escapar de él. A pesar de contar con artillería pesada, no podrás librarte de él, simplemente aturdirlo para ganar algunos segundos extras. Además, no tendrás más remedio que despejar el camino de contenedores hasta llegar a la salida. Si ves que la bestia te da alcance, no dudes en usar las bengalas aturdidoras para ganar algunos metros.

El último de estos "minijuegos" se desarrollará en el silo de misiles y contra el Gigantosaurio. Tendrás que correr por la pasarela superior mientras esquivas sus fauces hasta estar cerca de alguna **válvula de gas**. Ábrela rápidamente y luego inflama el gas usando el **aturdidor**.

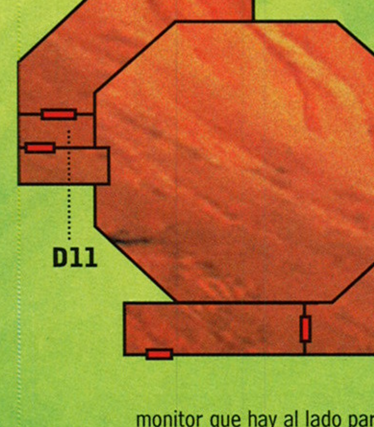


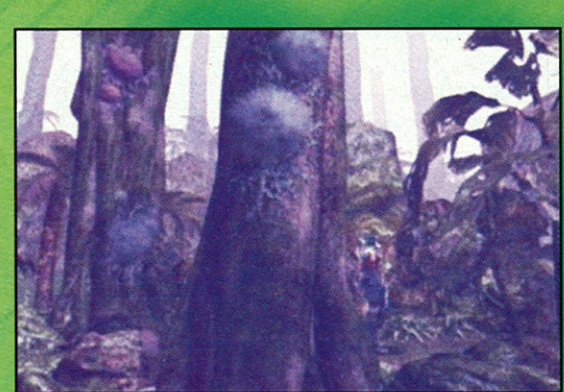
Las llamas alcanzarán al reptil en pleno careto, dejándote algunos segundos libres para alcanzar otra válvula y repetir el proceso hasta que caiga derrotado.

Los archivos informativos que podrás hallar son los siguientes:

- Antes de llegar a la cuidad, en **(D8)**, junto al cuerpo de un soldado hallarás el **archivo de inostravencia**.
- Tras pasar por el nido de allosaurios, llegarás a **(D9)**. Cerca del acorazado encontrarás el **archivo del Triceratops**.
- Nada más llegar a Edward City, al principio de la calle **(D10)**, junto al cuerpo de la izquierda hallarás el **archivo del Ovirraptor**.
- Cuando consigas el disco de la 3ª energía en **(D11)**, examina el monitor que hay al lado para hacerte con el último documento, el **archivo del Gigantosaurio**.

Silo de misiles





Para tomar este camino de la jungla, antes deberás hacerte con la mascarilla antigás. Luego será coser y cantar.



El enfrentamiento contra el gigantosaurio será muy tenso.Corre hacia las tuberías de gas y ábrelas para luego usar el aturdidor.

El hábitat

Para rematar la faena, te acompañarán unos cuantos **velocirraptores**, **ovirraptores**, **inostravencia** y el **Gigantosaurio**. Cuando montes en el hovercraft, un enorme portón te cerrará el paso. Protege a David de los ataques de los velocirraptores mientras él despeja el camino. No dejes de disparar hasta que los reptiles caigan al agua, ya que si tu compañero muere, será también tu fin. David es inmune a tus cañonazos.
Un poco más adelante, tendrás que ser el guardaespaldas de la misteriosa chica de negro y protegerla de los ovirraptores. Usa el **lanzallamas**, ya que así los eliminarás rápidamente. Cuando la chica llegue sana y salva a su hogar, te abandonará en una zona abierta con una entrada a un edificio protegida por una **valla láser**. Para desactivarla, tendrás que **activar los 4 generadores de colores** que hay a ambos lados (sin importar el orden), mientras te defiendes de los fieros velocirraptores que aparecerán. El enfrentamiento final contra el gigantosaurio no podría ser más tenso. Tendrás **5 minutos para activar un satélite militar** en órbita y borrarlo de la faz de esa tierra jurásica. Para ello, tienes que establecer primero una línea de comunicación con el satélite y luego fijar el blanco, usando los paneles que hay a ambos lados de la pasarela. Cuando lo consigas, y mientras esquivas como puedes los ataques del enorme reptil, corre a la mesa de mandos de la zona central y pulsa el botón para que el satélite haga su trabajo desintegrando al gigantosaurio y finalizando así el juego.



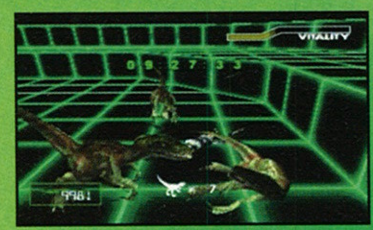
Afina tu puntería en esta zona o David será el postre de los velocirraptores.



No te apartes de la chica ni medio metro. Los ovirraptores son muy rápidos.

Las sorpresas

Dependiendo del tiempo que tardes en acabar la aventura, recibirás una puntuación determinada. Si cogiste los **11 archivos** de dinosaurio, obtendrás una **Tarjeta Platinum** que te permitirá gozar de munición infinita la próxima vez que juegues, cargando la última partida guardada. Si lo completas dos veces más, verás 2 finales nuevos.
Verás que al acabar el juego te sobran parte de los puntos que ganaste al eliminar dinos. Sirven para "comprar" personajes y dinosaurios y usarlos en los dos nuevos modos de juego que habrán aparecido: Dino Coliseum y Dino Duel.
En **Dino Coliseum**, te enfrentarás a varios dinosaurios en una arena virtual, donde tendrás que sobrevivir al mayor número de reptiles posible.
Dino Duel, es una lucha de "uno contra uno" usando cualquier dino disponible.
Como sorpresa final, y para los auténticos expertos, podrás jugar la aventura con un compi o un triceratops. Para ello, acábalo en Nivel Difícil y habiendo adquirido todos los personajes de Duel y Coliseum.



Aquí podrás divertirte aniquilando manadas enteras de dinosaurios.


Ésta es una escena de uno de los tres finales disponibles en el juego.

Ovirraptor



No te fíes de su pequeño tamaño, ya que puedes llevarte una sorpresa muy desagradable. Estos bichos son quizás una de las especies más irritantes de todas las que pueblan las islas. Para atacarte se valen de sus garras, para caer sobre ti tras un salto. Aunque individualmente no deben ser ningún problema, en grupos de hasta 4 criaturitas la cosa se complica notablemente. Una vez más y debido a su velocidad de ataque, deberás usar armas que te proporcionen una auténtica cortina de balas como escudo, ayudándote incluso con el "muro de fuego". Si usas a larga distancia la **recortada**, podrás acertarle a más de uno a la vez. Como última advertencia, procura no darles mucho espacio porque también **son capaces de escupir veneno a distancia**.

Inostravencia



Cuando llegues a la zona volcánica conocerás a estas "adorables" criaturas. No te fíes de su pesado aspecto, ya que cuando se encuentran cerca de su víctima son realmente rápidos en sus movimientos. Su piel es tan resistente y gruesa, que les hace casi completamente inmunes a todas las armas convencionales, al menos mientras están sobre sus patas. La única forma de vencerlos es hacer que caigan de espaldas y dispararles en el vientre, donde su blindaje es más débil. Para lograr esto último, usa el **lanzador de minas** y cuando, debido a la explosión, queden panza-arriba, usa la **antitanque o la recortada**. Antes de internarte por las cuevas que les sirven de hogar, asegúrate que vas hasta los topes de munición para esas armas o te verás en muchos problemas.

Triceratops



Estos hermosos animales sólo te causan preocupaciones en uno de las sub-fases del juego: la persecución del jeep. Por tanto, en este caso no hay recomendaciones que dar sobre que arma usar o posición adoptar ya que estarás limitado al potente **cañón del jeep**. Deberás acertarles en plena cabeza antes de que estén demasiado cerca y embistan al coche. La cosa se complicará cuando ataquen por parejas, ya que aparecerán por sorpresa desde los lados y desde detrás de los árboles. No desesperes y afina tu puntería.

Tiranosaurio Rex



Da gracias a que no encontrarás a muchos de esta especie durante tu aventura. El enorme tamaño y la gran resistencia de esta criatura hace que sea inútil cualquier tipo de consejo. Siempre que te enfrentes a él, lo harás usando alguna arma especialmente potente (como en la sub-fase del **tanque**) o simplemente te limites a correr. En este último caso, ten especial cuidado con quedar atrapado en un callejón sin salida o quedarte "atascado" en un obstáculo, ya que el Tiranosaurio no suele perdonar y como te enganche te hará polvo. Ya sabes, corre, corre, corre.



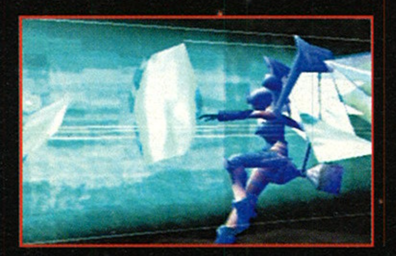
(I PARTE)

EL PRIMER TÍTULO DE ROL DE SONY NO ES MOCO DE PAVO: ¡CUATRO DISCOS ENORMES! TAL VEZ PODRÍAS COMPLETARLOS TÚ SOLO, PERO CON NUESTRA AYUDA TE COSTARÁ MUCHO MENOS, CONSEGUIRÁS A TODOS LOS DRAGOONS, Y TE DIREMOS EXACTAMENTE DÓNDE ESTÁN TODOS LOS POLVOS DE ESTRELLAS. VAMOS, QUE YA NO TIENES EXCUSA PARA DEJAR A MEDIAS *LEGEND OF DRAGOON*.

Claves antes de empezar

CONSEJOS

Legend of Dragoon tiene las mismas características que cualquier otro juego de rol: puedes hablar con todo el mundo para obtener información, comprar armas y objetos para mejorar a tus personajes, etc. Pero además, **los protagonistas tienen la capacidad de transformarse en Dragoons** (híbridos de dragón y humano). O sea, que tienes que ocuparte del doble de opciones que en los RPG normales.
Los denominados "Dragoons", son los únicos humanos capaces de dominar a los Dragones.



Hay ocho piedras o Espíritus de Dragoon en el juego, y nueve personajes que irás encontrándote por el camino y se irán uniendo a tu grupo. Bueno, el juego comienza con un solo personaje, **Dart** (el protagonista principal de la historia), ya que te irás encontrando con los demás a medida que avances en la historia. Por supuesto, cuando un personaje se convierte en Dragoon, es mucho más fuerte y resistente a los ataques enemigos y también aumenta su poder mágico.
Los Elementos son un factor muy importante en *Legend of Dragoon* (diferenciarás el Elemento de cada personaje y enemigo por el color del recuadro que indica su nombre durante el combate). Si atacas a un enemigo con una magia o un personaje de su Elemento opuesto, le harás más daño que si usas otros.

Pero recuerda: cuando llegue el momento de enfrentarte a los jefes, es importante que combines bien el Elemento de cada personaje con el de las magias que vayas a lanzar, para aumentar así su efecto, ya que las magias también pertenecen a un Elemento en concreto.



Los elementos y sus opuestos.

Cada personaje del juego pertenece a un determinado "Elemento". En el juego, estos Elementos son ocho, y seis de ellos tienen un determinado Elemento opuesto:

• **Luz** (amarillo).	Elemento opuesto:	**Oscuridad**.
• **Oscuridad** (azul oscuro).	Elemento opuesto:	**Luz**
• **Agua** (azul claro).	Elemento opuesto:	**Fuego**.
• **Tierra** (marrón).	Elemento opuesto:	**Aire**.
• **Fuego** (rojo).	Elemento opuesto:	**Agua**.
• **Viento** (verde).	Elemento opuesto:	**Tierra**.
• **Trueno** (morado).	Elemento opuesto:	(ninguno).
• **Vacío** (gris).	Elemento opuesto:	(ninguno).

SIGLAS Y NOMENCLATURAS

Como todavía no hay una nomenclatura universal para todos los juegos, aquí tienes las siglas y palabrejas que se usan en *Legend of Dragoon*:
EXP: Experiencia. Después de cada combate, tus personajes adquirirán unos determinados **Puntos de Experiencia** (más o menos dependiendo del nivel del enemigo). Los personajes que más veces ataquen, se quedarán con la mayor cantidad de Experiencia.
En el menú que aparece después de un combate puedes ver la Exp. ganada, la Exp. que tenías antes y la suma total. Si con esa Exp. algún personaje sube de nivel o adquiere nuevos Añadidos o Magias de Dragoon, también será indicado en este menú.
NL: Nivel de Experiencia del personaje. A mayor NL, mayor es su nivel de PS.
NLD: Nivel de Experiencia del Dragoon del personaje. A mayor NLD, mayores son sus niveles de PE y PM.
PS: Es el nivel de vida. Tus personajes tienen una determinada cantidad de vida dependiendo de su nivel de Experiencia. Al ganar Experiencia con los combates, el nivel sube y aumenta de tamaño la barra de PS. Cada personaje evoluciona de forma diferente, según sus características propias.
PM: Poder mágico. Se usa cuando te conviertes en Dragoon, y determina la potencia de los ataques mágicos del Dragoon de cada personaje.



Cuanto más PM consuma una magia de Dragoon, más potente será ésta.
PE: Esta es la barra de energía del Dragoon, y determina los turnos que puedes permanecer transformado en Dragoon durante un combate.
Gold: Oro, dinero. Sirve para comprar y vender armas, objetos, etc. **También recibirás Gold al superar algunos combates**.
Añadido: Los Añadidos son los ataques físicos que puede realizar cada personaje. Éstos se eligen entrando en la opción "Añadido" del menú principal y deberás seleccionar uno para cada personaje que lleves (el único ataque físico que podrá realizar dicho personaje durante una pelea).
Para cambiar el ataque físico, debes entrar en la opción "Añadido" del menú principal y seleccionar el movimiento que quieras. Cada personaje tiene un solo Añadido al principio, aunque obtendrás más a medida que adquieras Experiencia. También los Añadidos cuentan con su propio nivel: observarás que, después de haber realizado un determinado número de veces un Añadido, éste subirá de nivel, haciéndose cada vez más potente.



MENÚ DE COMBATE

Durante la pelea, cuando te toque turno, aparecerán varias opciones en pantalla:

Ataque: Tu personaje ejecuta el Añadido que tengas seleccionado en el menú de Añadidos. Con cada golpe que asestes al enemigo, adquirirás una determinada cantidad de PE (depende del Añadido seleccionado). **Cuantas más veces ataques con un personaje, más Experiencia adquirirá y antes subirá de nivel.**

Defensa: Si un personaje anda mal de PS, puedes hacer que se cubra en lugar de atacar. Al usar esta opción, el personaje recobra algo de PS y se prepara para sufrir la mitad de daños en los próximos ataques. El escudo de esta defensa permanece activo hasta que ese personaje use cualquier otra opción (Ataque, Objeto, etc.).

Objeto: A lo largo del juego puedes comprar y encontrar un montón de ítems y armas. **La mayoría de los Objetos son magias** que se utilizan durante los combates. Estas magias, a su vez, pueden ser de varios tipos, entre los que destacan dos: **curativas** (capaces de aumentar niveles de PS, PE o PM) **y de ataque** (en cuyo caso, pertenecerán a un determinado Elemento). También existen otras magias con funciones diversas, como la que sirve para escapar sin margen de error, las que aumentan la potencia de un personaje, las que inmovilizan a un enemigo, etc. Pero en todo caso, las magias más comunes son curativas o de ataque.

Escape: Este símbolo sólo aparece durante las peleas con enemigos menores. Cuando te enfrentes a un jefe, no podrás escapar. En cualquier caso, la opción "Escape" no funciona en todos los casos (depende de la agilidad y el número de enemigos).

Dragoon: Si tu personaje ha conseguido su correspondiente **Espíritu de Dragoon**, podrá transformarse en Dragoon cuando su nivel de PE se lo permita. Usa esta opción para transformarte en Dragoon (este símbolo sólo aparece en pantalla cuando el personaje ya tiene su Espíritu de Dragoon). Cuando estás convertido en Dragoon, sólo puedes atacar o lanzar Magias de Dragoon. No podrás utilizar Ataques ni Objetos hasta que recobres la forma humana (cuando se consuma su nivel de PE).

Especial: Si los tres personajes seleccionados para combatir cuentan con sus Espíritus de Dragoon y tienen sus niveles de PE llenos, aparece este símbolo en el menú de combate. Sirve para transformarlos a todos a la vez. Los ataques y magias durante un Especial son más potentes, y la opción "Ataque de Dragoon" del Dragoon que ha convocado el Especial, ejecutará movimientos perfectos automáticos, sin necesidad de pulsar X para cada golpe.





SISTEMA DE ATAQUES

Cuando tu personaje usa la opción "Ataque" para poner en práctica un Añadido, aparece un **cuadrado azul** que se va acercando al centro de la pantalla hasta volverse de color blanco. En ese momento **pulsa el botón X** para asestar el golpe, aunque a veces el enemigo se cubrirá. Cuando pase eso, el **cuadrado** de la pantalla se volverá **rojo**, y el botón que tendrás que pulsar para superar su bloqueo será ●.

Dependiendo del Añadido de cada personaje, el número de golpes y pulsaciones de X será diferente, así como los daños causados.





SISTEMA DE MAGIAS (HUMANAS)

Las magias de ataque que puedes encontrar en la opción "Objeto" pueden ser de múltiples tipos. Señala una en el menú y verás debajo toda la información necesaria sobre ella:





Objetivo: Puede ser **"Individual" o "para Todos"**. Una magia Individual arremeterá contra el enemigo que tú elijas; una magia para Todos, restará vida a todos los enemigos. Si usas una magia para Todos cuando sólo hay un enemigo, le quita mucha menos vida que una Individual.

Elemento: Puede ser cualquiera de los ocho de los que hablamos al principio. Según el Elemento al que pertenezca el enemigo, convendrá usar la magia de un Elemento u otro.

Tipo: Las magias de ataque pueden ser normales o "multi". Las normales son fáciles, sólo hay que lanzarlas (éstas se ejecutarán automáticamente). **Las magias "multi" requieren la pulsación rápida del botón X mientras actúan.** Lanzas la magia, ésta comienza a actuar, y aparece un marcador de pulsaciones en la parte derecha de la pantalla. Cuantas más veces pulses X, más potencia tendrá y más PS restarás al enemigo.

Las magias "multi" son mucho más potentes que las normales. De hecho, las normales abundan menos a medida que va avanzando la historia.

A TENER EN CUENTA

Ya no nos quedan muchas cosas que contarte. Tan sólo añadir que, en los diferentes niveles del juego, te irás encontrando con hoteles y posadas, puntos mágicos donde recuperar tus niveles de PS, PE y PM, hospitales donde curar los estados alterados por Miedo, Confusión, Veneno, etc; tiendas de Joyas (entre las que encontrarás valiosos amuletos con extrañas propiedades), etc. Los **hospitales y posadas** siempre tienen una **flechita amarilla** en la entrada; mientras que **las tiendas de armas e ítems** tienen una **flechita azul**. El resto de **flechitas** serán **verdes**, e indican **salidas** del área en el que estás..

En cuanto a **la flechita que flota sobre tu personaje,** Dart, verás que puede tener **tres colores distintos**: azul, amarillo y rojo. Estos colores **indican la proximidad de un combate**. **Azul** significa que estás **fuera de peligro**; y **rojo**, que **toca pelear** (el **amarillo** es el color **intermedio**).

El color de esta flechita cambia a medida que avanzas, ya sea en un nivel o en el mapa. Cuanto menos deambules por ahí, menos veces tendrás que pelear. ¡Intenta avanzar siempre en línea recta!
Y una última cosa: a lo largo del juego te irás encontrando con unas extrañas piedras llamadas Polvos de Estrellas. Te iremos indicando en cada caso dónde están escondidas, pero no descubrirás para qué sirven hasta después de mucho tiempo, cuanto te encuentres por segunda vez con una mujer llamada Martel. Ella te cambiará los Polvos de Estrella por valiosos objetos mágicos, y al final del juego (si encuentras todos los Polvos de Estrellas de los cuatro discos) podrás acceder a algunas interesantes zonas secretas





Capítulo 1, Guerra de Serdio

SELES

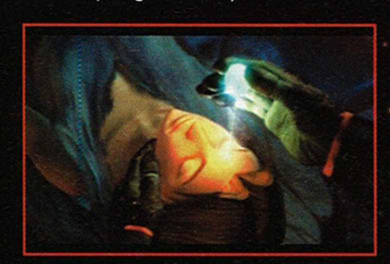
Objetos: Poción Curativa (4), Magia para Quemar (2).
Tienda de ítems: No.
Tienda de armas: No.
Polvo de Estrellas: 1.

Después de la impresionante secuencia de video con la que comienza el juego, verás que una mujer desciende por las rocas de una montaña hasta el bosque, en el que hay un Dragón. Ésta es **Rose**, uno de los personajes que controlarás más tarde.
Después verás a **Dart**, el prota, que va de camino a su pueblo (Seles) cuando se encuentra con los soldados que has visto en la secuencia de introducción. Mientras los soldados interrogan a Dart, aparece el **Dragón** que viste antes, **Feyrbrand**. Rose, la mujer que antes estaba en la montaña, salvará a Dart del Dragón y le dirá que Seles ha sido atacada. Entonces, Dart saldrá corriendo hasta el pueblo y tomarás el control del juego.

Salta la verja y acércate a los dos soldados que están pegando a un viejo. Habla con ellos y te verás envuelto en... ¡tu primera pelea!
Al acabar con estos soldados, habrás obtenido dos **Pociones Curativas**, que se sumarán a tu inventario. Pulsa **X** para volver al juego. Verás junto a la verja por la que has saltado un **haz de luz**: es un **punto para salvar la partida**. También junto a la verja, a la derecha, hay un cofre. Ábrelo para obtener una **Magia para Quemar**. Habla con el viejo y guarda el juego si quieres. Después, continúa por abajo, siguiendo la flechita verde.
Encontrarás a alguien tendido en el suelo, **Plos**. Habla con él, que te dirá que los soldados se han llevado a **Shana** (amiga de Dart).

Aparecerán un comandante y dos soldados enemigos. Te dirán que Shana está en la **Prisión Hellena**, y luego tendrás que luchar contra ellos. Como esta vez son tres contra ti, es probable que tengas que utilizar la opción "Defensa" para recuperar algo de energía (HP). Un buen truco es acabar con el comandante, sin luchar contra los soldados. Cuando éste muera, los soldados huirán despavoridos. Una vez superado este combate, obtendrás dos **Pociones Curativas** y una **Magia para Quemar**.
Sal del menú y acaba la charla con Plos. Habla con los niños que aparecerán y ve hacia arriba. Tienes que encontrar al **Maestro Tasman** y hablar con él.

Se trata del viejo que charla con una mujer vestida de azul, cerca del cementerio. Tasman **te enseñará a luchar** y utilizar todas las opciones del menú de ataque, te vendrá bien prestarle atención.
Una vez que hayas memorizado los controles para las batallas, dirígete a las **lápidas** del cementerio. **Junto a la segunda**, empezando por la izquierda, **pulsa X**: Dart encontrará un **Polvo de Estrellas**. Cógelo y sigue la flechita verde, para salir del nivel. Verás una secuencia de video, en la que Shana es encerrada en una celda. Aparecerás en el mapa, en el Sur de Serdio. Sigue la línea de puntos hasta el **Bosque** y entra (estando en el mapa, puedes salvar la partida en cualquier momento).



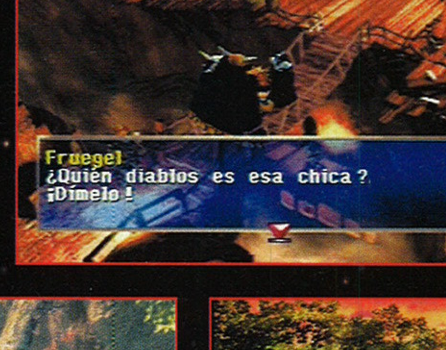




BOSQUE

Objetos: Poción Curativa (1), Poción Encantada (1), 20G (1).
Tienda de ítems: Poción Curativa, Purificador de Cuerpo, Magia para Quemar, Poción Encantada.
Tienda de armas: No.
Polvo de Estrellas: No.





Avanza por el camino y encontrarás a un **mercader** que hará las veces de **"tienda de ítems"**. Cómprale lo que creas conveniente y habla con él para aprender a utilizar los ítems. Después, continúa por el camino de la derecha y de nuevo a la derecha, hasta el fondo. Hay un cofre con una **Poción Curativa**. Sigue por el camino de arriba para salir de la zona y ve por el tronco hasta el otro lado.

Arriba del todo hallarás otro cofre, con una **Poción Encantada**. Tómala y continúa por la salida de abajo a la izquierda. Aparecerás en un **pequeño laberinto**. Continúa por el pasillo en el que te encuentras hasta el fondo para aparecer en el de debajo; y una vez aquí, visita todas las salidas posibles para acceder a los dos cofres que se ven. El de arriba a la izquierda contiene una **Magia para Quemar**; el de abajo, **20G**.





La salida de abajo del todo es la que te llevará al área siguiente. Baja, cruza el tronco y dirígete a la salida inferior. Verás una secuencia de Dart y Shana cuando eran niños. Sal de ahí y ve por el camino hasta el final para salir al mapa. Sigue la línea de puntos y llegarás a la **Prisión Hellena**.

PRISIÓN HELLENA

Objetos: Magia para Quemar (1), Plegaria de los Ángeles (1), Chaqueta de Cuero (1), 50G (1), 20G (3), Encender Red (1), Poción Curativa (4), Escudo de Caballero (1).
Tienda de ítems: Poción Curativa, Plegaria de los Ángeles, Encender Red.
Tienda de armas: No.
Polvo de Estrellas: No.

Sigue al **carro** que verás pasar. A la entrada de la prisión, un guardia se acercará. **Pulsa X para esconderte cuando aparezca una admiración sobre Dart.**

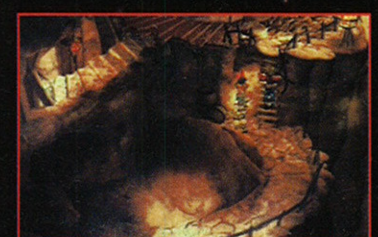
El soldado abrirá las puertas para dejar pasar al carro, y Dart se esconderá en él para colarse en la Prisión sin ser visto.
Una vez dentro, verás un **punto para salvar la partida**. Abajo a la izquierda hay un **mercader**. No hables con él, porque te descubrirá y los guardias vendrán a por ti (cada vez que seas descubierto por el enemigo, tendrás que superar un combate, así que anda con cuidado). No obstante, si decides hablar con el mercader y superar el combate al ser descubierto, después podrás comprarle algunos objetos al delator. Tú decides. En cualquier caso, cuando estés listo continúa por arriba.

En la sala siguiente hay un cofre que tiene una **Magia para Quemar**. Tómala, regresa por donde has venido y sal por abajo a la izquierda. Aquí verás a un soldado vigilando a la izquierda, junto a un caballo. Ve por la derecha para no ser descubierto, con cuidado de que el guardia de más allá tampoco te vea. Sube por las escaleras de la derecha y entra por la puerta del fondo. Al final de la cornisa hay un guardia, junto a unas escaleras. Si avanzas hasta la escalera cuando el guardia esté de espaldas, podrás subir sin ser visto. Arriba, ve por la pasarela hasta las escaleras del fondo (si tardas, vendrán guardias). Sal por la puerta del final.

En esta zona hay varios balcones. Pasa al de la izquierda por la pasarela para dar con una puerta, un ascensor y un **punto para salvar la partida**. Entra por la puerta y encontrarás una sala con dos pisos. En el piso superior hay dos baúles, que contienen una **Chaqueta de Cuero** y una **Plegaria de los Ángeles**. En el piso de abajo, un cofre con **50G**. ¿Lo tienes todo? Pues vuelve a salir y toma el ascensor para alcanzar el balcón de más arriba. Sal por la izquierda para entrar en la torre de las celdas.
Durante una secuencia de video, entrará en escena **Lavitz**, otro de los personajes protagonistas del juego. Dart y Lavitz lucharán juntos contra los vigilantes de Hellena (Lavitz pasará a ser ya un personaje jugable). Después del combate, acaba de hablar con Lavitz.











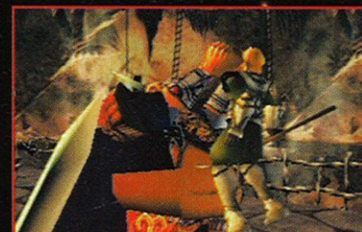


El escenario en el que te encuentras consta de tres zonas: vayas por donde vayas (derecha o izquierda) da igual, porque al ser la torre circular, acabarás en la misma zona después de cruzar dos áreas en la misma dirección. Un área es donde estás ahora, donde ha transcurrido la pelea con Lavitz; otra, tiene un ascensor en el centro y una salida en la pared por la que entra luz blanca (en realidad, por aquí es por donde has entrado); y la tercera, tiene dos celdas abiertas en las que puedes entrar. Ve a ésta última zona y entra en las dos celdas para recoger **20G** en un cofre y una **magia Encender Red**. Los presos de la segunda celda te dirán que Shana está en la segunda torre.

Ve al área con la salida por la que entra luz blanca y sal. De nuevo te encontrarás donde antes había un ascensor, pero ahora encontrarás otro nuevo (si no está, espera a que baje). Utilízalo para llegar al balcón superior y, una vez allí, verás que la puerta de la torre está cerrada con llave. Sigue por la pasarela de la izquierda y sal por el final.

En la sala que verás a continuación, hay un montón de guardias, a la derecha y a la izquierda. Sube por las escaleras y cruza las pasarelas hasta el piso elevado de la parte inferior izquierda de la pantalla: allí verás la **Llave de la celda de Shana**. Regresa con ella hasta la puerta cerrada con la llave de antes y ábrela.





De nuevo, te encontrarás en el interior de una torre circular, compuesta por tres zonas que se comunican. Ve por la derecha, entra en la celda abierta y recoge **20G** de un cofre. Sal de nuevo y sigue por la derecha hasta dar con tres guardias que vigilan una celda. Naturalmente, es la celda en la que se encuentra Shana, y para rescatarla, tendrás que pelear con los soldados.

Tras el combate y el diálogo con Shana, más guardias os atacarán. Después de acabar con ellos, **Shana** pasará a formar parte del grupo de personajes jugables (podrás equiparla con la **Chaqueta de Cuero** que conseguiste antes). En la celda que hay a la derecha de donde estaba encarcelada Shana, hallarás un nuevo cofre con **20G**. Sal de la torre por donde has entrado y desanda todo el camino para ir a la salida del nivel (por donde entraste). Allí te toparás con **Fruegel**, el dueño de la Prisión Hellena. ¿Listo para luchar contra el primer jefe del juego?

Fruegel (Elemento Tierra)
No te costará demasiado abatirle, pero para atacarle, primero tendrás que librarte de los dos soldados que le protegen (y después de eliminarlos, vendrán dos aún más poderosos para sustituirles). Elimina a los soldados, manteniendo por encima de la mitad los niveles de PS de tus tres personajes. Los ataques de Fruegel son muy potentes, pero sólo pueden afectar a uno de los personajes cada vez, así que utiliza la función "Defensa" cuando sea necesario. Después de deshacerte de los dos primeros guardias, podrás dirigir tus ataques contra Fruegel, aunque deberás eliminar a los tres enemigos en cualquier caso.

Cuando por fin termines la pelea, **recibirás como recompensa cuatro Pociones Curativas y un Escudo de Caballero**.

En la secuencia que podrás ver después, los tres personajes robarán unos caballos y regresarán al mapa. Sigue la línea de puntos hacia arriba y toma el camino que va por el norte, hasta la **Pradera**.

PRADERA

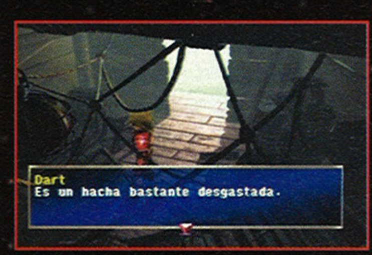
Objetos: Plegaria de los Ángeles (1).
Tienda de ítems: No.
Tienda de armas: No.
Polvo de Estrellas: No.

Si no lo has hecho todavía, equipa a uno de tus hombres con el **Escudo de Caballero** que has conseguido en la Prisión Hellena, para aumentar su nivel defensivo. Es importante que equipes a tus personajes con los mejores objetos que vayas encontrando a medida que avanzas en el juego.

Los soldados han herido a Lavitz durante la persecución, pero puede continuar.

Controlando a Dart, avanza por el camino. Os esconderéis tras unos matorrales para que Lavitz descanse y después volveréis a esconderos en la zona siguiente. Los soldados pasarán de largo. Ve por el camino de arriba, a la izquierda, y verás que un río te impide continuar. Entonces, regresa a la zona anterior y baja por el camino de la izquierda. Encontrarás una **cabaña**, entra en ella. Tras el largo diálogo, acércate a la **silla** que hay junto a la entrada. Si descansas en ella, **los niveles de PS de los tres personajes se recuperarán** completamente (encontrarás más puntos de recuperación a lo largo del juego, te vendrán muy bien en la mayoría de los casos).





Sal de la cabaña y avanza ahora por el camino de la izquierda hasta llegar a la **cascada**. Hay un **tronco** que podría servirte de puente, pero necesitas algo para talarlo. Vuelve a la cabaña, recoge el **hacha** que hay allí y sube de nuevo hasta el árbol para talarlo. El tronco caerá. Regresa por donde has venido y vuelve al área en la que el río te impedía el paso. El tronco descenderá flotando por el agua y, cuando quede atascado entre las rocas, podrás pasar.

Una vez que hayas cruzado el río, abre el cofre de arriba (contiene una **Plegaria de los Ángeles**). Sigue avanzando ahora por el camino hacia la playa y habla con la familia que verás en el lugar. Luego, continúa hacia el fondo para salir al mapa. Avanza hacia el norte hasta la **Cueva de Piedra Caliza**.

CUEVA DE PIEDRA CALIZA

Objetos: Detonar Roca (1), 20G (1), 100G (1), 50G (1), Espada Bastarda (1), Desaparición Total (1), Purificador de Cuerpo (2), Plegaria de los Ángeles (1), Magia para Quemar (1), Poción Encantada (1), Envenenar Guardia (1), Encender Red (1), Pañuelo (1), Amuleto del Dios de la Guerra (1), Poción Curativa (1).
Tienda de ítems: No.
Tienda de armas: No.
Polvo de Estrellas: No.

En el cofre de la izquierda encontrarás una **magia para Detonar Roca**. Continúa por la izquierda, atravesando el puente de roca, y sal por el final. En la zona siguiente hay varios caminos: uno de roca y dos de agua (que empiezan siendo uno solo). Deslízate por el **tobogán** y déjate llevar hasta el final, para dar con un cofre que contiene **20G**. Regresa arriba por las piedras y vuelve a tirarte por el tobogán, pero esta vez, ve por el otro **tobogán** (pulsa "derecha" justo en la bifurcación y, en la segunda bifurcación, pulsa "abajo"). Al final de éste hay otro cofre, con una **Espada Bastarda** con la que equipar a Dart. Sal de esta zona por abajo del todo y verás, en el área siguiente, dos cofres. Puedes alcanzarlos saltando por las rocas sobre el agua. El de la derecha tiene una **magia de Desaparición Total**, y el de la izquierda, un **Purificador de Cuerpo**. Continúa por las rocas hacia abajo hasta el final. Lavitz resbalará y Dart le ayudará a subir.

En la siguiente zona hay **tres caminos** que puedes seguir: uno arriba, otro en el centro, y otro abajo. Ve por el de **arriba** y salta de roca en roca hasta el final, para abrir un cofre con **100G** (abajo verás un animal saltando de roca en roca, pero ése es un minijuego al que llegarás después). Vuelve a la zona anterior y continúa esta vez por el **camino del centro**, que lleva a un **punto de recuperación de PS**. Llena los niveles de vida de tus personajes y antes de regresar, abre los cofres a los que puedes llegar desde aquí: uno a la derecha, y otro arriba, subiendo por las piedras. Estos baúles guardan una **Plegaria de los Ángeles** y una **Magia para Quemar**.
Finalmente, **sigue por el camino de abajo hasta la zona siguiente**. Sube las escaleras y verás dos salidas (a la derecha y al fondo). Toma la **Poción Encantada** del cofre de la izquierda y ve por el camino del fondo para dar con el animal saltarín que viste antes. En este **minijuego**, lo que tienes que hacer es atrapar al animal en una especie de carrera de saltos. El secreto para conseguirlo es sencillo: persíguele dando vueltas a la zona central por el camino más corto. Él siempre va por el camino más largo, dando un salto más que tú, así que tarde o temprano acabarás dándole caza. Cuando lo consigas, obtendrás como premio una **Magia para Envenenar Guardia**. En el cofre de la izquierda hallarás una **Magia para Encender Red**.
Regresa al área anterior y continúa por el **camino de la derecha** para entrar por la abertura del fondo. Verás un **punto para salvar,** dos cofres a





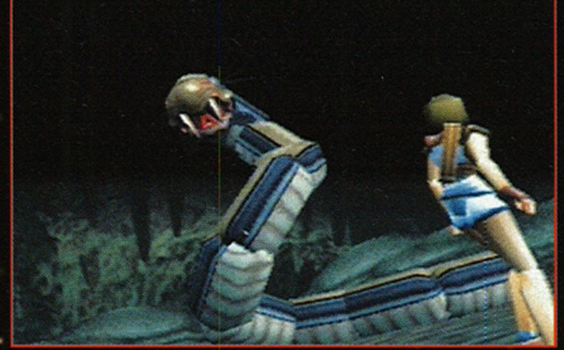
izquierda y derecha, y una salida al fondo. Los cofres tienen un **Purificador de Cuerpo** y un **Pañuelo** con el que puedes ecuipar a Lavitz. Sal por arriba y, tras el diálogo de los personajes, llegará...¡tu segundo jefe!

Urobolus (Elemento Tierra)
Este bicho es realmente repugnante, pero al menos, está solo. Urobolus **suele utilizar magias de envenenamiento**, así que más vale que uno de tus personajes esté equipado con el **brazalete Envenenar Guardia**. Este amuleto le protegerá, evitando que ese personaje sufra los efectos secundarios del veneno. Así, el personaje protegido podrá atacar al monstruo mientras los otros dos se cubren. Lo mejor es que protejas a Dart, ya que es quien más daño infligirá al monstruo con su espada. Lo malo es que, cuando Urobolus está en la parte alta de la pared, sólo puede ser alcanzado con las flechas de Shana. ¡Ah! Y cuando uno de tus personajes esté envenenado, utiliza un **Purificador de Cuerpo** para curarle.

Tras vencer a Urobolus, Shana lo reducirá a cenizas con una magia desconocida, y obtendrás un **Amuleto del Dios de la Guerra**. Sal por la abertura del fondo y sigue el camino subterráneo. Hay un cofre a la derecha con una **Poción Curativa** y, antes de salir, otro con **50G**. Sal por el final para aparecer en el mapa y sigue después la línea de puntos hasta que consigas llegar al **Castillo de Indels**, Capital de Bale, en el Norte de Serdio.







CASTILLO INDELS, CAPITAL DE BALE

Objetos: 50G (2), 20G (3), Flecha de Chispas (1), Anillo Activo (1), Brisa Curativa (1).

Tienda de ítems: Poción Curativa, Plegaria de los Ángeles, Purificador de Mente, Purificador de Cuerpo, Lanza Helada, Lluvia de Meteoritos, Poción Encantada.

Tienda de armas: Espada Bastarda, Flecha de Chispas, Armadura de Filo, Chaqueta de Cuero, Celada, Guardia de Veneno, Guardia de Sustos, Guardia de Golpes, Amuleto de Valor, Escudo de Caballero.

Polvo de Estrellas: 6.





En este nivel deberás visitar al **Rey Albert**, pero antes, explorarás toda la ciudad. Entra en la **casa de la izquierda**, nada más entrar en la ciudad. La pintora del pueblo retratará a Lavitz y os dará el **Cuadro**, que pasará a tu menú de objetos. En la parte de debajo de la habitación hay un cofre con **50G**. Sal de la casa y baja por las escaleras que hay junto a la **fuente**. Verás que un **borracho** te impide avanzar. Para pasar, tendrás que darle una **botella de vino**.

Regresa al principio. Por el camino que hay a la izquierda, tras la casa de la pintora, se va al Castillo de Indels. No vayas todavía. Primero, entra en la **primera casa** que hay **a la derecha** de ese camino. Allí podrás comprar la **bebida** para el borracho, que te costará **100G**. Puedes guardar la partida antes de salir de la casa, en el **punto para guardar** de la derecha.



El bar y el hotel son una misma casa por dentro, pero afuera, cada uno tiene una puerta propia. Puedes hacer que tus personajes duerman, para **recuperar sus niveles de PS** si lo necesitan. Cuando estés listo, vuelve a la calle y regresa al camino que hay bajo la fuente para darle la botella al borracho, el cuál se apartará y podrás continuar. Sube por las escaleras de la derecha y atraviesa el pasillo oscuro que verás. Al fondo de ese pasillo, en una amplia zona subterránea, verás el río que atraviesa la ciudad por debajo. Continúa por el corredor y, a la derecha, encontrarás un cofre con **20G**. Sigue por un pasillo a la derecha o por la escaleras del fondo a la izquierda. El pasillo de la derecha conduce al exterior, pero una empalizada te impide salir. Ve entonces por las escaleras del fondo a la izquierda, para salir a una nueva área. Al final de la pasarela de madera hay un pequeño embarcadero, y en el agua, una **barca**. Una puerta cerrada te impide acceder a la barca; y otra puerta cerrada, no te deja alcanzar la **escalera** del fondo. Recuerda esta zona, porque vendrás más tarde. Vuelve a la plaza de la fuente y entra esta vez en la **casa de la flechita azul**, al fondo a la derecha. Las puertas con flechitas azules indican que el lugar es una **tienda de ítems o armas**, del mismo modo que las





flechitas amarillas corresponden a los **hoteles y hospitales**. Ésta es una tienda de ítems. Compra lo que necesites, y vende algo si andas mal de espacio en el menú de objetos. Sal de nuevo y ve por el **callejón** de la flechita verde, al fondo, junto a la tienda de ítems. Éste conduce a otra plaza que, en lugar de una fuente en el centro, tiene un **pozo**. Acércate al pozo y **pulsa X**. Encontrarás el primer **Polvo de Estrellas** de este nivel. Si subes por la escalera de la izquierda, darás con un viejo que te explicará qué es el Polvo de Estrellas y para qué sirve. Ve después a la derecha; hay dos casas en las que se puede entrar: la del fondo es **la casa de Lavitz**, pero éste no querrá visitar a su madre hasta no haber visto al Rey Albert. La casa de la derecha es un establo en el que, por ahora, no encontrarás nada. Recuerda dónde está la casa de Lavitz, para más tarde. Regresa a la plaza de la fuente y ve por el único camino que te queda por seguir, el de la izquierda, que conduce al castillo. Antes del castillo, encontrarás una nueva plaza. Esta plaza tiene en el centro un monumento de piedra. Entra en la **casa de la izquierda** (flechita verde) y baja al **sótano**. Abajo no hay nada, pero en la zona de la izquierda, hay un pasillo subterráneo al que accederás después.



Sal de nuevo a la plaza y entra en la casa del fondo, que tiene una flechita azul en la puerta. Se trata de la **tienda de armas de la ciudad**. Hazte con las armas que necesites y coge el **Polvo de Estrellas** que hay junto a las lanzas.

Vuelve a la plaza del monumento y ve por uno de los caminos de la derecha (ambos llevan al mismo sitio, una pequeña zona con dos casas en las que se puede entrar). La de la izquierda es la **biblioteca**; podrás leer algo, pero no hallarás nada de interés. La otra casa, a la derecha, con una flechita amarilla, es el **hospital**. Entra y sube por las escaleras para entrar por la puerta del final, si necesitas que el médico cure tus niveles de PS (te costará 10G). Sigue ahora el camino del fondo, en la plaza del monumento de piedra, y encontrarás **el castillo**. Tiene tres entradas: dos abajo y una subiendo las escaleras. Las dos de abajo se comunican por dentro, en varias salas. Hay un cofre junto a la cuadra que tiene una **Flecha de Chispas**. Al fondo, donde se ve un horno con fuego, hay un **Polvo de Estrellas** (acércate al fuego para encontrarlo). A la izquierda del horno verás una pequeña habitación con dos flechitas verdes a las que no puedes acceder (entrarás allí desde el piso de arriba, más tarde). »

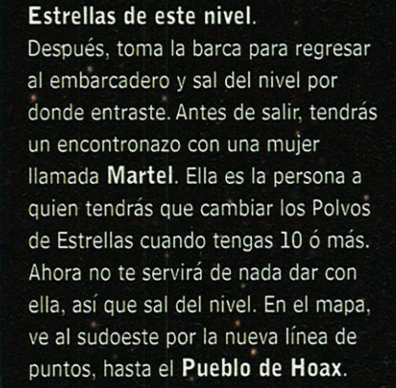
» Encima de esa habitación cerrada hay unas escaleras que suben, con otra flechita verde. También hay otra zona cerrada a la derecha, con otra escalera, a la que también se accede desde el piso superior. Ve entonces por las **escaleras del fondo** para subir, que llevan al segundo piso del castillo (igual que las escaleras de afuera). En este piso hay varias zonas a las que se puede entrar. Arriba a la izquierda, una escalera de mano baja al área cerrada con dos flechitas verdes que viste antes. Baja hasta el fondo y aparecerás en una especie de **balcón**, en la zona subterránea del embarcadero que viste hace un rato. ¿La recuerdas? **Acciona la rueda** de la derecha y las dos puertas cerradas de abajo se abrirán, dándote **acceso a la barca y la escalera del fondo**. Entonces, sube por donde has venido hasta el segundo piso del castillo. Ve por la derecha y da toda la vuelta para llegar al pasillo de la izquierda (en este mismo piso). Junto a la cama de arriba hay un cofre con **50G**. Ve hasta la alfombra verde del centro y sube por las escaleras al tercer piso del castillo. Ve a la izquierda, sube a la pequeña área redonda donde hay una señora y busca el **Polvo de Estrellas** que hay aquí. Luego ve a la habitación inferior izquierda de este piso y atraviesa la puerta que verás. Ésta conduce a un pasillo exterior, y al otro lado de ese pasillo, está la habitación de la esquina inferior derecha del tercer piso (donde no se puede entrar de otro modo). Baja por las escaleras que hay allí, para dar con una habitación del segundo piso a la que antes no podías entrar. Allí hay un cofre con un **Anillo Activo**. Cuando lo tengas, regresa por donde has venido hasta el tercer piso.



Entra en la habitación de arriba a la derecha y coge los **100G** del cofre que hallarás. Luego, sube por las escaleras grises de la zona central hasta el cuarto y último piso del castillo (las marrones son por donde has venido, desde el segundo piso). ¡El Rey Albert, por fin! Tras la charla, la secuencia de video y la conversación con Shana en el balcón, Dart decidirá acompañar a Lavitz en la guerra contra Sandora. Así pues, vuestro próximo destino será **la ciudad de Hoax**. Pero antes de llegar allí, tienes que hacer algunas cosillas en esta ciudad.
De nuevo en la sala del trono, sube por las escaleras de la derecha y sal por la puerta. Al final de la pasarela que verás, en una habitación, está el **Encapuchado** que viste con Fruegel en una secuencia de video hace tiempo.

Tus personajes aún no saben que es uno de los malos de la historia, claro. Puedes bajar por la escalera de esa habitación para descender por un **tobogán** hasta el segundo piso (es un atajo). En cualquier caso, toma el camino que quieras hasta salir del castillo y ve a la plaza del pozo, para **visitar a la madre de Lavitz**.
Tras el diálogo con la madre de Lavitz, Dart y Lavitz se quedarán solos. Pídele a Lavitz que te enseñe la casa. Sube por las escaleras y entra en las habitaciones. Lavitz te irá hablando de cada una de ellas. Una vez en la biblioteca, Lavitz te hará subir al tejado de la casa. Después del diálogo, vuelve a hablar con la madre de Lavitz. Tras otro diálogo, Dart se quedará solo y podrás explorar a gusto la casa. Sube las escaleras, vuelve a la biblioteca, regresa al **tejado** y avanza hasta el extremo derecho de la casa. Cuando la admiración aparezca sobre Dart, **pulsa X** para saltar al piso de arriba del establo. Ahora tendrás que atravesar la viga de madera hasta el fondo, sin caerte. Es algo difícil, así que, si te caes, vuelve a dar toda la vuelta para seguir intentándolo (simplemente, cuando la admiración aparezca sobre Dart mientras camina por la viga, pulsa rápidamente **X** para devolverle el equilibrio). Al final, en la plataforma de tablas, encontrarás un cofre con una **Brisa Curativa**. Tómala, déjate caer, sal a la calle y entra en la casa de nuevo. Ve esta vez a la **cocina**, porque en la parte de la derecha encontrarás otro **Polvo de Estrellas**. Después, en la habitación de la izquierda, abre el cofre para hacerte con los **20G** que contiene.
Sal de la casa y ve hasta la plaza de la fuente, baja por las escaleras hacia donde estaba el borracho, atraviesa el pasillo oscuro y sigue hasta el **embarcadero**. Sube por las escaleras del fondo para entrar en la última habitación inaccesible del castillo (en el primer piso, donde estaban las **cuadras**). Aquí hay un cofre con **20G**. Vuelve a bajar y sube a la **barca** para hacer una especie de tour por la ciudad. Cuando la embarcación se pare, escoge la opción **"Bajar del barco"** y entra por la puerta que hay allí para recoger el **último Polvo de Estrellas de este nivel**.
Después, toma la barca para regresar al embarcadero y sal del nivel por donde entraste. Antes de salir, tendrás un encontronazo con una mujer llamada **Martel**. Ella es la persona a quien tendrás que cambiar los Polvos de Estrellas cuando tengas 10 ó más. Ahora no te servirá de nada dar con ella, así que sal del nivel. En el mapa, ve al sudoeste por la nueva línea de puntos, hasta el **Pueblo de Hoax**.





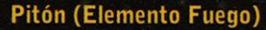
VOLCÁN VILLUDE

Objetos: Lanza Helada (1), Purificador de Mente (2), Guardia para Sustos (1), Purificador de Cuerpo (2), Alfiler de Zafiro (1), Piedra del Dragón de Ojos Rojos (1), 50G (1).
Tienda de ítems: Poción Curativa, Rapsodia del Sol, Plegaria de los Ángeles, Purificador de Mente, Purificador de Cuerpo, Rayo Bailarín, Perdigón.
Tienda de armas: No.
Polvo de Estrellas: No.

Avanza un poco y verás llegar un **pájaro de fuego** a lo lejos. Tus personajes huirán, adentrándose en la montaña. Cruza el **puente de roca** y abre el cofre, que tiene una **Lanza Helada**. Ve entonces por la derecha hasta la siguiente zona. Verás un cofre a la izquierda. Para alcanzarlo, avanza un poco y salta hacia donde las rocas están más cerca. El cofre contiene un **Purificador de Mente**. Continúa por arriba para ver **dos caminos posibles**. **Ve primero por la derecha**, y en la zona siguiente, avanza hasta el final, saltando por las rocas.
Arriba del todo hallarás un cofre con una **Guardia para Sustos** (pónsela a un personaje, para evitar el aturdimiento que producen las salamandras de este nivel).
Después **ve por el camino que antes has dejado a la izquierda**. En la siguiente zona, verás un **punto para guardar la partida** (hazlo, porque ahora viene un jefe terrible) y, al fondo, **una persona**.
Conocerás a esa persona más tarde.

A la izquierda verás una flechita verde por la que puedes continuar y abajo otra a la que no puedes acceder. Ve por la izquierda y avanza por las rocas hasta abajo. Shana saldrá corriendo a la izquierda. Síguela hasta la zona siguiente y verás el esqueleto de un enorme **Virage**, que... ¡resucitará! **Fíjate en la mano de roca...**

Virage (Elemento Vacío)
Este monstruo consta de tres partes: cabeza y dos brazos. La **cabeza es el punto al que debes atacar**, ya que los brazos se regeneran cuando los eliminas, y no sirve de mucho invertir turnos en ellos. Cuando termines con la cabeza, el monstruo morirá.
Lo que más daño hace al Virage es la magia del Agujero Astral de Rose convertida en Dragoon, que a su vez, recupera algo de PS para tus tres personajes. Conviértela en Dragoon y usa esa magia.
Una de las magias del Virage produce aturdimiento y miedo a tus personajes, pero si alguno de ellos cuenta con un amuleto adecuado, permanecerá sano durante todo el combate. No hay una técnica determinada para luchar contra este jefe, es cuestión de paciencia. Tampoco el secreto es el correcto uso de las magias, porque la única capaz de infligirle un daño considerable es el Agujero Astral del Dragoon de Rose. Las magias normales apenas le restarán más vida que los ataques comunes.





Cuando hayas derrotado al Virage, recibirás un **Purificador de Mente** y dos **Purificadores de Cuerpo**.
Ve ahora por la derecha, por la parte inferior, hasta salir a la zona donde estaba la flechita verde a la que antes no podías acceder. Oiréis a alguien cerca que pide socorro. Se trata de **Dabas**, un mercader de Lohan, que os regalará un **Alfiler de Zafiro** para agradeceros vuestra ayuda. Volverás a encontrarte con Dabas dentro de algún tiempo.
Sigue por la derecha, baja y, al subir por la parte de la izquierda, aparecerá el **pájaro de fuego** que viste al principio. Segundo jefe de este nivel.

Pitón (Elemento Fuego)
Un bichejo precioso, pero con muy malas pulgas. Le encanta usar magias contra tus tres personajes a la vez, así que manten siempre a alguien cubierto, por lo que pudiera pasar, y **utiliza alguna que otra magia de Agua**.
Los ataques físicos de Lavitz y las magias de Rose son la forma más rápida de acabar con este bichejo. Cuando lo consigas, recibirás como premio una **Piedra del Dragón de Ojos Rojos** y un montón de puntos de experiencia.









Sal por la parte de arriba, hacia la izquierda. Allí verás un cofre con **50G** y, más allá, a **Dabas**. Habla con Dabas si quieres comprar algo, ya que él es comerciante y tiene un montón de ítems para vender.
Puede que hayas gastado muchas magias en los dos jefes de antes, por lo que no te vendrán mal unas cuantas nuevas.
Cuando estés listo, sal por el final de esta zona al mapa.
Avanza hacia el sudoeste hasta llegar al **Nido del Dragón**.







NIDO DEL DRAGÓN

Objetos: Cota de Malla (1), Purificador de Mente (1), Amuleto del Valor (1), Poción de Espíritu (1), Purificador de Cuerpo (1), Impulso Abajo (1), Cota de Plaquetas (1).
Tienda de ítems: No.
Tienda de armas: No.
Polvo de Estrellas: No.

Avanza hacia el fondo, ignorando el cofre que se ve a la derecha, y camina por la zona siguiente hasta que surja el diálogo entre los personajes. Shana enfermará, debido a que el bosque está contaminado, y se irá por el camino del fondo. En la zona siguiente verás una **extraña planta** que obstaculiza el camino que sigue. Volveréis al área anterior automáticamente. Ve a la derecha y, en la siguiente zona, **cruza el río** saltando por las piedras. Baja por la otra orilla hasta el final, para abrir el cofre que viste al entrar en este nivel. Contiene una **Cota de Malla para Dart o Lavitz** (pónsela a alguno de los dos).
Regresa, cruza el río de nuevo, y camina hacia el fondo. La enorme **tela de araña** que hay en el suelo se romperá, y caerás a una zona subterránea, **el Nido del Dragón**. El pequeño estanque con agua de la parte inferior de la pantalla es **agua pura**, donde podrás rellenar los niveles de PS de tus personajes si lo necesitas.
Te encuentras en un pequeño laberinto de toboganes y pasillos. Sube por el único camino posible y llegarás a un piso superior.

Avanza hacia el fondo y observarás que unas plantas te bloquean el paso. **Ve por la derecha** y déjate caer por el **agujero rosa**. De nuevo en el piso inferior, podrás ir por la izquierda o hacia abajo. Ve primero por la **izquierda** y métete en el **agujero de la pared**. Saldrás junto a un cofre, al fondo, que tiene un **Purificador de Mente**. Regresa por donde has venido y, esta vez, ve hacia abajo. Desde allí podrás tomar dos caminos: otro **agujero** en la pared, y una rampa que sube. Entra por el agujero y saldrás al pasillo curvado de la izquierda, y entra por el siguiente **agujero de la pared**, que te llevará a otro pasillo curvado más arriba. Vuelve a entrar por el **agujero** siguiente y aparecerás en el piso de arriba. Entra por el **agujero del fondo** y saldrás a la zona de la izquierda. Acércate a la **extraña planta** que hay allí y tócala. La planta se marchitará y se abrirá uno de los pasillos bloqueados por algas. Déjate caer por el **agujero de la izquierda**. De nuevo en el piso de abajo, desciende hasta el cofre y toma el **Amuleto de Valor** que hay en él. Desanda todo el camino hasta la rampa inferior derecha del piso de abajo. Sube por ella y, en el piso de arriba, acércate a la **segunda flor** y tócala. También se marchitará, desbloqueando el cofre de la izquierda. Ábrelo y coge una **Poción de Espíritu;** marchita la **tercera flor**, que está un poco más allá. Se desbloqueará el tercer y último camino, en el centro del piso de arriba. Ve por el agujero rosa de la izquierda y verás el último cofre, que tiene un **Purificador de Cuerpo**.

¿Ya has abierto todos los cofres y desbloqueado todos los pasillcs de arriba? Pues **vuelve hasta el estanque de agua pura**. Recarga tus niveles de PS, **sube al pasillo central del piso superior y salva la partida** en el punto para guardar de la derecha. ¿Listo para otro jefe? Entonces, continúa por el pasi lo hasta el fondo...

Greham y Feyrbrand (Elemento Viento)

Aquí os enfrentaréis a Greham, el asesino del padre de Lavitz. **Greham es un Dragoon, dueño de Feyrbrand, el Dragón de Colmillos Verdes.** ¡Tendrás que luchar contra los dos a la vez!
Convierte en Dragoon a Rose y Dart y **ataca con la magia Agujero Astral de Rose y el ataque de Dart, convertido en Dragoon**. Elimina primero al Dragón, porque Greham es menos peligroso cuando está solo.
Cuando Rose y Dart ya no estén convertidos en Dragoon, limítate a utilizar magias con Rose, porque con ella serán más efectivas. Utiliza a Lavitz y Dart para curar a todos con magias o para protegerse. Los ataques normales de Lavitz también serán útiles.
Al final de la pelea recibirás un **Impulso Abajo** y una **Cota de Plaquetas**. Usa la Cota para proteger al personaje masculino que no tenga la Cota de Mallas que recibiste hace poco.

Después del diálogo, **Lavitz** se quedará con el **Espíritu del Dragón Feyrbrand**, convirtiéndose también en Dragoon. ¡Tres hurras por Lavitz! Shana empeorará, y decidiréis ir a Lohan en busca de un médico. Si lo necesitas, puedes regresar al estanque para recargar los niveles de PS de tus personajes. Cuando estés listo, escala por la tela de araña del fondo, donde estaba Greham. Saldrás al borde del agujero por el que caíste hace rato. Continúa hacia el fondo para salir al mapa, y sigue el camino hasta **Lohan**.













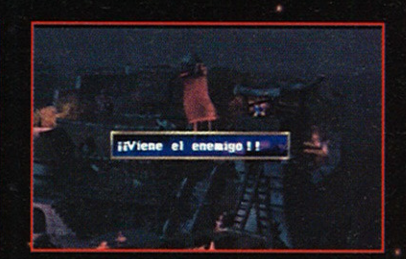


PUEBLO DE HOAX

Objetos: Plegaria de los Ángeles (1), 20G (1), Poción Curativa (1), Pulsera de Poder (1).
Tienda de ítems: No.
Tienda de armas: No.
Polvo de Estrellas: 2.











Tienes un montón de caminos posibles, así que vamos en orden. Entra en la casa donde hay un guardia, a la derecha de las escaleras de la zona central. Allí, **habla con el Káiser**. Lavitz se quecará con él. Dart volverá a aparecer de nuevo en la calle. Antes de continuar, entra otra vez en la casa del concilio y dirígete a la habitación donde está el Káiser. Cerca del fuego encontrarás un **Polvo de Estrellas**.
Sal de nuevo y ve ahora por la entrada de la flechita amarilla, que conduce al **hotel**. En el cofre de la derecha hay una **Plegaria de los Ángeles**. Sal de nuevo y sube por las escaleras que hay junto a la flechita amarilla. Entra en la **casa de la izquierda** y verás dos salidas posibles: una puerta a la izquierda y una escalera que baja al primer piso. Baja por la escalera y acércate a la **chimenea** para encontrar otro **Polvo de Estrellas**. Sube y atraviesa la puerta de la izquierda para salir a la superficie. Camina por la pasarela de tablas hasta llegar al final y entra por la ventana, en el extremo derecho de la ciudad.
Aparecerás en una **buhardilla**. Abre el cofre de la derecha para tomar **20G** y baja por las escaleras del fondo. Abajo hablarás con la **Comadrona Gilda**, que te contará algunas cosas sobre el malvado Emperador Doel. Después, sube y sal a la pasarela exterior para regresar a la casa donde están el Káiser y Lavitz. Habla con ellos y escoge la opción **"Estamos bien"** para continuar.
Ve a las almenas de la izquierda para relevar al guardia de esa zona durante la noche.
Durante la guardia, Lavitz enviará a Dart a por algo de comida. Mientras bajas a buscarla, comenzará el ataque de Sandora. ¡Bataaaalla!

Lucharás contra **un par de soldados** de Sandora. Al vencer, obtendrás una **Poción Curativa**. Entonces, sube a luchar contra el **Soldado de Élite de Sandora** que hay en las almenas donde estuviste vigilando con Lavitz. Otra pelea, y esta vez es seria...

Soldado de Élite de Sandora (Elemento Trueno)

Un tipo realmente malo. Sus magias afectan especialmente a Lavitz, así que vigila su estado de salud y **ataca principalmente con Dart** (cuando uses a Lavitz, recurre a sus magias). A mitad del combate, el malo utilizará un hechizo para desdoblarse, creando dos espectros de sí mismo. Tendrás que adivinar cuál de los tres es el verdadero enemigo, ya que acabar con los otros no te servirá de nada. Saber quién es **el auténtico es** fácil: es **el que ataca con magias**. Cúbrete hasta que uno use una magia y, una vez que sepas quién es, atácale con lo más fuerte que tengas. Pero atención: mientras los tres te hieren con cadenas y cuchillos, sin poner en evidencia cuál es el verdadero y cuáles son los espectros, cúbrete.
Si la espera es muy larga y ninguno utiliza magias, tendrás que atacarles uno a uno para comprobar cuál de ellos pierde vida. En cuanto a las magias, las del enemigo restan energía a tus dos personajes a la vez (Shana no está aquí para echar una mano). Otro truco para saber quién es el auténtico malo, es utilizar una magia de las que afectan a todos, y ver quién es afectado por ella.

Acabar con el Soldado de Élite de Sandora te proporcionará una Brisa Curativa, además de un montón de experiencia y algo de oro.
Tras la batalla contra el Soldado de Élite, habrá un pequeño diálogo y una secuencia para presentar a... **¡otro jefe!** Se trata de **Giganto**, un tipo bastante fiel a su nombre.
¿Estás preparado para vértelas con un enemigo de los de verdad después de lo que ha costado acabar con el anterior enemigo?
Sigue nuestros consejos al pie de la letra para vencerle...

Kongol el Giganto (Elemento Tierra)

El Giganto comenzará atacando a uno de tus personajes con su enorme hacha. Dart sufrirá más daños que Lavitz ante sus ataques, de modo que vigila especialmente su nivel de PS.
Si piensas usar ataques normales, en lugar de magias, más vale que lo hagas bien: en cuanto falles, el Giganto te levantará con sus manos y te lanzará fuertemente contra el suelo, haciéndote perder tanta o más vida como la que tú le hayas quitado antes de fallar.
Después de unos cuantos ataques mutuos, Kongol decidirá acabar con vosotros utilizando sólo sus manos, sin hacha. Prepárate entonces, porque se pondrá realmente duro.
Su ataque preferido cuando usa las manos es coger a Lavitz y Dart para entrechocar sus cabezas y estamparlos contra la pared, restándoles un montón de vida a los dos a la vez. Utiliza unas cuantas magias, además de cubrirte, si no quieres pasarlo realmente mal.
Cuando por fin acabes con el nivel de vida de Kongol y Dart se disponga a asestarle el golpe final, Kongol bloqueará su ataque y le derribará. Entonces, durante una secuencia de vídeo, aparecerá en el cielo **Rose,** la mujer que salvó a Dart del Dragón al comienzo del juego ¿te acuerdas?, y **despertará el Dragoon que Dart lleva dentro**. Kongol será vencido y recibirás como recompensa una **Pulsera de Poder**. »





» Tras el diálogo, Dart tendrá forma de Dragoon. Kongol no ha muerto, pero tampoco tiene ganas de continuar peleando, así que se marchará. Después, Dart recobrará su aspecto habitual y se desmayará. Cuando despierte, Rose se presentará como es debido. Más tarde, un caballero de Basil vendrá a informar de que en el **Bosque del Volcán Villude** hay un **Dragón** atacando a su tropa. Después de este diálogo, podrás explorar el pueblo una vez más. Rose, antes de salir, te enseñará cómo luchar siendo un Dragoon, las ventajas y los inconvenientes, etc. **Puedes salvar la partida** en el punto para guardar que hay arriba, si quieres. También podrás seleccionar a Rose como personaje jugable con la opción **"Sustituir"** que encontrarás en el menú de pausa (Rose es una opción más inteligente que Shana, desde luego).
Cuando estés listo, sal del pueblo. En el mapa, avanza hacia el noreste y, a mitad de camino, desvíate hacia el este para entrar en las **Marismas**.







MARISMAS

Objetos: Bola de Ataque (1), Rapsodia del Sol (3), Amuleto del Dios de la Guerra (1), Poción de Espíritu (1), Pica (1), Magia para Quemar (1), Purificador de Cuerpo (1), Piedra Mágica del Sello (1), Guardia para el Aturdimiento (1).
Tienda de ítems: No.
Tienda de armas: No.
Polvo de Estrellas: 1.

Aquí, puedes continuar por el **camino de la derecha o caminar sobre las raíces del árbol de la izquierda**. Ve primero por el camino, hacia arriba, hasta la zona siguiente. Atraviésala saltando por las piedras del agua y sal por el fondo. Te encontrarás con una batalla: **el ejército de Sandora contra el de Basil**. A medida que vayas avanzando, tendrás que enfrentarte con todos los soldados de Sandora (siempre son dos, uno de Agua y otro de Fuego). Podrás escoger la opción de huir para volver más tarde, si quieres, pero si huyes, al volver deberás repetir todas las peleas otra vez. Así pues, lo mejor es que las superes todas seguidas. Son un total de **cinco combates**, por lo que es muy probable que tengas que recurrir a Magias Curativas para preservar tus niveles de PS.
Una vez que hayas eliminado a todos los soldados de Sandora, recibirás una **Rapsodia del Sol** como recompensa, y aparecerá un enemigo del interior del castillo. El **sexto combate,** en esta ocasión, contra dos soldados (Fuego) y su comandante (Trueno). El **comandante**, antes de morir, posiblemente te lanzará algunos **ataques de Aturdimiento**. Acaba con él y obtendrás una **Bola de Ataque**.
Entra en la **fortaleza** después del último combate. Abre el cofre que hay junto a la entrada, en la parte derecha de la pantalla, para tomar una **Rapsodia del Sol**. Arriba hay otro cofre, con una **Poción Curativa**; y encima, en la **chimenea**, está el **Polvo de Estrellas** de este nivel. Camina entre las ruinas hasta la zona exterior, para ver al **soldado herido** de la parte inferior de la pantalla, que te dará un **Amuleto del Dios de la Guerra**. Tras el diálogo, ve por abajo y salta de piedra en piedra hasta alcanzar el cofre del final, que contiene una **Poción de Espíritu**.
Vuelve por las piedras y sube por la izquierda, bajo los arcos de piedra, hasta salir por el final. Te encontrarás en el área en el que estaba el quinto soldado con el que te enfrentaste. Allí hay un cofre con una **Pica** con la que podrás equipar a Lavitz. Hazte con ella y sal de la fortaleza. Abre el cofre que hay junto a un **árbol** a la izquierda, donde estaba el segundo soldado contra el que te enfrentaste. Contiene otra **Rapsodia del Sol.**
Regresa al principio del nivel y **ve esta vez por las raíces**, hasta llegar al tronco del árbol. Baja entonces por la **raíz curvada** de la derecha hasta el suelo y pasa bajo el árbol. Sigue la vereda y sal por el fondo. Llegarás a una especie de **laberinto acuático**, donde hay una **barca**. Monta en ella y te llevará a las raíces de la parte central del pantano. Escoge la opción **"bajar del barco"** y sube por las raíces para abrir el cofre del fondo, a la izquierda, que contiene una **Magia para Quemar**. Vuelve a la **barca** y escoge la opción **"abajo"**. Baja de la barca en la siguiente parada, toma el **Purificador de Cuerpo** del cofre, y vuelve de nuevo al **bote**. Escoge ahora la opción **"izquierda"** para ir a otra zona. Allí bajarás de la barca automáticamente. Encontrarás dos cofres: a la izquierda, uno con una **Piedra Mágica del Sello**; a la derecha, otro con una **Guardia para el Aturdimiento**. Vuelve a la **barca**, que te llevará automáticamente a la zona anterior, y selecciona **"arriba"**, **"arriba"** y **"derecha"** para regresar al punto en el que montaste en ella por primera vez. Allí, sube por la orilla del pantano hasta salir del nivel. Antes de llegar al final, habrá algunos diálogos entre los personajes.
En el mapa, dirígete en esta ocasión hacia el **Volcán Villude**, por el único camino posible.







PUEBLO DE LOHAN

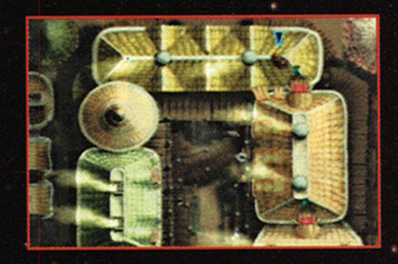
Objetos: 200G (1).
Tienda de ítems: Poción Curativa, Rapsodia del Sol, Plegaria de los Ángeles, Purificador de Mente, Purificador de Cuerpo, Huracán Gira, Lava Hirviendo, Poción Encanto.
Tienda de armas: Pica, Capa, Casco Legendario, Anillo Activo, Protector, Guardia para Sustos, Pulsera de Poder, Llamada del Dios de la Guerra, Escudo Fantástico, Escudo de Dragón, Bufanda de Ángel, Gran Dios de la Guerra.
Polvo de Estrellas: 3.

Ésta es una de las ciudades más aglomeradas del juego, llena de mercaderes y turistas. Incluso hay un circo, aunque no lo visitarás hasta la próxima vez que vengas a Lohan.
Has venido para visitar al médico, con la esperanza de que cure a Shana. Nada más entrar en el pueblo, apareceréis automáticamente en el hospital. El curandero os explicará que necesita una **Planta Dragoni** para curar a Shana, pero no tenéis ni idea de dónde encontrarla.
Al salir del hospital, verás que hay un montón de casas en las que puedes entrar. La puerta de la flechita amarilla junto a la que estás, en el **puente de madera**, abajo a la izquierda, corresponde al **hospital**. Es de donde acabas de salir, y Shana permanecerá allí durante algún tiempo. Si lo necesitas, **podrás entrar para que el curandero rellene los niveles de PS de tus personajes por el precio de 20G**.
Entra en la casa que hay al otro lado de la pasarela, frente al hospital. Las alfombras rojas indican la posición de las puertas que puedes atravesar.



Entra por la puerta de la izquierda para abrir el cofre de la casa de al lado, con **200G**. Sal por donde has venido y regresa a la calle. Sube por la escalera de la derecha y entra por la flechita verde del fondo a la derecha. Sube por la escalera de mano de la izquierda y sal por la claraboya para acceder a los **tejados del pueblo**. Desde los tejados podrás entrar en tres casas (sin contar la salida norte del tejado por el que acabas de venir). Una entrada está al otro lado del tejado del que acabas de salir. Otra, abajo del todo a la derecha. Y una más, abajo del todo a la izquierda. En la primera y la tercera no encontrarás nada, así que olvídalas. Entra por la ventana de la casa inferior derecha de la pantalla (tendrás que atravesar uno de los tejados despacio, porque la señora que vive debajo te reñirá si haces ruido). Pasa a la habitación de la izquierda y desciende por la escalera de mano hasta el piso inferior. Sal por la puerta de la derecha y volverás a la calle. Has salido por una **puerta verde**: **a su derecha hay otra de color azul**. **Es la tienda de Dabas**. Entra para hablar con él y preguntarle por la Planta Dragoni. Dabas te explicará que **hay una Planta Dragoni al norte del Bosque Envenenado**, donde Shana ha enfermado (en el Nido del Dragón). Debéis echar **Agua de Primavera** a la planta que obstruye el camino norte del bosque. El pequeño **estanque del Nido del Dragón**, donde recargabas tus niveles de PS, tiene Agua de Primavera. Para poder llevarla, necesitarás un recipiente. Lo conseguirás más tarde.





Tras la charla con Dabas, saldréis automáticamente a la calle. Vuelve a entrar, acércate a la escalera de mano de la derecha, sube, vuelve a subir por la otra escalera (también a la derecha) y ve hasta la **armadura** de la esquina izquierda. En ella hallarás un **Polvo de Estrellas**. Sube por la derecha y lánzate al mástil central para descender rápidamente hasta la entrada de la tienda. Sal a la calle otra vez y cruza el puente de la izquierda.
Verás una puerta verde (con flechita azul) y otra roja (con flechita verde). Entra por la **puerta verde**, que es la **tienda de ítems** de este nivel, y compra lo que necesites. También te vendría bien vender unas cuantas cosas, porque debes andar mal de espacio en tu menú de objetos. Cuando estés listo, sal de nuevo a la calle y sube por la escalera de la izquierda para alcanzar la **puerta roja** con flechita azul del piso superior. Conduce a la **tienda de armas**, pero para llegar al mostrador tendrás que atravesar dos salas a la derecha y subir por una escalera de mano. Compra lo que necesites, y vende las viejas armas para ganar algo de dinero. Vuelve a la calle y regresa al piso inferior. Sube por la escalera del fondo y darás con la primera zona (la parte del pueblo a la que saliste tras hospitalizar a Shana).



Entra por la primera puerta, con una flechita verde y sube por la escalera de mano hasta una **librería**. Ponte frente a ella y **pulsa X** para accionar una **puerta secreta**. La pared se abrirá y pasarás al otro lado. Baja por la escalera de mano de la derecha y entra en la sala de la izquierda. Allí encontrarás otro **Polvo de Estrellas**. Vuelve a la calle y ve al área anterior, baja las escaleras de la izquierda, y luego por las que hay al lado hasta dar con la calle principal. Un **vendedor ambulante** te llamará la atención para venderte una **botella**. La necesitas para llevar el Agua de Primavera, pero el mercader te pedirá mucho dinero, así que niégate a aceptar hasta que te la regale.
Iréis automáticamente después a la zona de la izquierda. Es hora de salir de la ciudad por la gran entrada de la izquierda. Antes, acércate al cubo que hay cerca de esa entrada, a la derecha. Dentro hay otro **Polvo de Estrellas**. Tómalo y sal del nivel.

Continuará...





Gungriffon Blaze

La paz mundial está al alcance de tus bisagras

El catálogo de shoot´em ups subjetivos para PS2 se amplía este mes con este título protagonizado íntegramente por Mechas y ambientado en un futuro no muy lejano.







No son pocos los juegos de PS2 provenientes de Japón que utilizan, de una u otra manera, la siempre atractiva figura de los Mechas. Junto con *ZOE*, el más potente de todos, este mes vamos a poder disfrutar también de *Gungriffon Blaze*, un título que, por el enfoque de su desarrollo, adopta una mecánica muy distinta a la del magistral juego de Konami.

En *Gungriffon Blaze* también nos convertimos en el piloto de un todopoderoso Mecha, con el que debemos cumplir una serie de misiones militares a lo largo y ancho del mundo, aunque en la práctica todas se reducen a destruir parte del potencial bélico del rival o defender determinadas instalaciones.

Como suele ser habitual en el género, sólo podemos seguir la acción desde una perspectiva en primera persona, lo que nos permite ver parte del cuadro de mandos del mecha y parte del instrumental, así como una brújula y el selector de armas, algo que al mismo tiempo nos permite sentirnos más integrados en el juego.

Aunque a nivel gráfico el juego es bastante correcto, obviando eso sí el uso de la niebla, lo que más llama la atención es el fabuloso diseño y solidez de los Mechas, así como el no menos notable sistema de control, que ofrece acciones tan dispares como volar, desplazarse lateralmente o utilizar un zoom para apuntar mejor.

También resulta acertado la posibilidad de ajustar el Mecha a nuestros estilo de juego, ya que existen numerosas piezas intercambiables, como las armas, protectores, propulsores...

Por último, aunque *Gungriffon Blaze* en la práctica se comporta como un shoot´em up subjetivo, todas las misiones tienen un leve halo de estrategia, ya sea porque debemos colaborar con otros Mechas o porque existen distintas rutas para llegar a un determinado objetivo, aunque en la práctica se reduce a arrasar todo lo que se mueva.

Por todo esto, y pese a que no se trata de un título puntero, *Gungriffon Blaze* consigue divertir durante un buen tiempo, que al fin y al cabo es lo importante... siempre y cuando se le pasen por alto sus defectos.



Al deteriorarse el Mecha, nuestra visibilidad será peor.

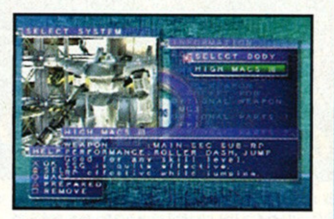
Los objetivos de las misiones suelen consistir en destruir instalaciones enemigas.



Los preparativos de la misión



Antes de comenzar cualquier misión, podremos conocer los pormenores de los objetivos, así como los enemigos y obstáculos que saldrán a nuestro paso.



Acto seguido podremos intercambiar algunas piezas de nuestro Mecha, como el cuerpo o las armas principales, logrando de este modo un robot a nuestra medida.



Durante las misiones, y dependiendo de los objetivos que cumplamos, podremos recoger determinados ítems que nos proporcionarán nuevos componentes.



Por último, podremos acceder a una curiosa opción que nos permitirá contemplar unas "maquetas" de todos los engendros mecánicos que hayamos visto.



Looney Tunes Racing

Carreras de Karts marca ACME

Siguiendo la tendencia de títulos como *Teleñecos Racemania o Crash Team Racing,* Infogrames nos presenta este *Looney Tunes Racing,* en el que Bugs Bunny y sus amigos han logrado adaptarse a las mil maravillas al género de los arcades de velocidad, sin perder la esencia del universo Warner. Desde los escenarios hasta los efectos sonoros, todo en *LTR* recuerda a los dibujos animados.

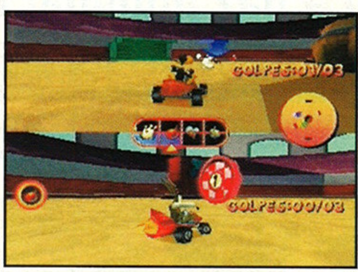
Si pasamos por debajo de ese arco pondremos en dificultades a los rivales que estén por delante.



Lejos de ser un mero clon de *Crash Team Racing, LTR* incluye una serie de detalles que le otorgan personalidad propia. Así, en lugar de recoger ítems para obstaculizar a los adversarios, cogeremos monedas que nos darán derecho a adquirir esos ítems. Cuantas más monedas "invirtamos" mejor será el ítem. También podremos interactuar con los escenarios para que pongan trabas a los rivales, con lo que entra en juego el factor estrategia, ya que según la posición que ocupemos deberemos tomar una decisión u otra.

Las innovaciones llegan también a los modos de juego. Además de los típicos Campeonato y Vs., *LTR* incluye un modo llamado "reto del museo" en el que debemos superar un total de 15 variadas pruebas que van desde vencer en un "uno contra uno" hasta recoger objetos en un tiempo límite.

La gran variedad de pistas y sus 19 personajes completan un buen producto que, si bien no llega al nivel de preciosismo y complejidad de *CTR,* no defraudará a los aficionados a este tipo de juegos.



El divertido modo para dos jugadores contiene tres variantes que prolongan enormemente la vida útil del juego.



LOONEY TUNES RACING
Infogrames • Arcade de velocidad

Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1-2**
Calificación: **+3 años** — Precio: **4.990 ptas.**
Memory Card (1 bloque) — Dual Shock

Gráficos 7 — Sonido 7 — Diversión 8

- El ambiente Warner y las divertidas novedades que aporta al género.
- No es tan largo y complejo como *Crash Team Racing.*

7

Un divertido arcade de carreras que demuestra personalidad propia gracias a las innovaciones que contiene. Muy recomendable, pero no supera a *CTR.*

Aqua GT

Velocidad pasada por agua

La última creación de Take 2 para los 32 bits de Sony nos lleva a los principales ríos y canales del mundo para competir en desenfrenadas carreras de lanchas. La idea es buena y trata de aportar algo de frescura, sin embargo, pese a la acertada puesta en escena, el juego carece de la variedad y amplitud de posibilidades que ofrecen los grandes del género.



Nos explicamos. *Aqua GT* visualmente resulta atractivo, con lanchas de diseño futurista y unos escenarios detallados, en los que se incluyen los rasgos más característicos de las ciudades en las que nos encontremos. Los circuitos están bien escogidos: los canales de Amsterdam, el Sena, Venecia... Pero resultan pocos, ya que sólo tendremos a nuestra disposición siete ciudades. Lo mismo ocurre con las lanchas, que son un total de veinte, repartidas en cuatro categorías.

En cuanto a modos de juego, tenemos los clásicos Arcade y Campeonato. En este último deberemos competir en cuatro ligas marcadas por la categoría de la lancha. Es aquí donde mejor se aprecian las limitaciones del juego, porque sólo podremos elegir la lancha, correr, ganar y al siguiente circuito. No hay más opciones. Ni premios, ni la posibilidad de mejorar nuestra embarcación con extras, ni nada. Es una lástima, porque si *Aqua GT* hubiera ofrecido un mayor abanico de opciones, la nota habría sido mucho más alta.



AQUA GT
Take 2 • Velocidad

Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1-2**
Calificación: **+ 3 años** — Precio: **2.990 ptas.**
Memory Card (1 bloque) — Dual Shock

Gráficos 7 — Sonido 6 — Diversión 6

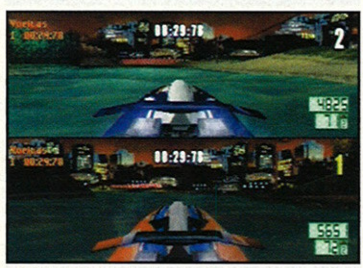
- Un tipo de competición distinta.
- Su bajo precio.
- Acaba aburriendo por las pocas opciones que ofrece.

6

Una apuesta por renovar el género de la velocidad que se queda en un juego bastante normalito y limitado, pero entretenido y con buen precio.



Las ciudades por las que competimos son perfectamente reconocibles.



El modo de dos jugadores añade más emoción a estas peculiares carreras.



La sensación de velocidad está bien conseguida, al igual que la estela que dejamos al pasar.

Point Blank 3

Pistoleros de salón, tercera parte

La escasez de juegos de disparo que existe en PlayStation se va a ver una vez más paliada gracias a Namco, que tiene previsto sorprendernos con dos nuevos juegos de estilo y temática bien diferente, *Time Crisis Project Titan* y este *Point Blank 3* que ahora nos ocupa.

Como en anteriores títulos de la serie, *Point Blank 3* nos propone enfrentarnos a hilarantes y absurdas pruebas que debemos superar demostrando nuestra puntería y nuestros reflejos. Lo único que distingue a este *Point Blank* de los anteriores es la incorporación de nuevas pruebas que aportan diversos retos al jugador, y que hacen que el juego sea también el más difícil de la saga. Y es que ahora encontraremos mucho más retos en los que debemos demostrar nuestra agudeza visual distinguiendo el blanco correcto entre varios parecidos, o nuestros reflejos en pruebas en las que la pantalla se desplaza obligándonos a fijarnos tanto en los objetivos como en el scroll de la imagen. Esta variedad de situaciones, compensa en parte la desaparición del Modo Aventura que sí estaba presente en *Point Blank 2*.

Las casi cien pruebas que se ocultan en el compacto, y que se mezclan de modo aleatorio, garantizan larguísimas horas de diversión, aunque, como siempre, esta diversión se incrementa notablemente cuando jugamos contra uno o varios amigos más. Y es que si en algo ha destacado la serie *Point Blank* es en la de ser de los mejores juegos que existen en PlayStation para compartir una tarde con los amigos. Obviamente, un requisito indispensable es tener una o varias pistolas, ya que jugar con el pad no es, ni con mucho, lo mismo.

Lo único que podemos criticar de *PB3* es que no nos haya sorprendido con nuevos modos de juego, aunque por lo demás, es un título genial y altamente recomendable para todos los que quieran disfrutar de un divertido y variado juego de puntería para compartir. Además, el talante desenfadado de todas las pruebas lo hacen un juego que fácilmente puede compartir toda la familia.


Hay pruebas en las que hemos de apuntar con especial cuidado por que la pantalla se desplaza.



Otras pruebas pondrán a prueba nuestro poder de concentración para descubrir el dibujo correcto.





Podremos montar torneos con otros jugadores, bien jugando de dos en dos o alternativamente.



En algunas pruebas los escenarios rotarán para ponernos las cosas aún más difíciles.



POINT BLANK 3
Namco • Disparo

Idioma: **Castellano** Jugadores: **1-8**
Calificación: **+ 13 años** Precio: **6.990 ptas.**
Mem. Card (1 bloq.) · Dual Shock · Pistola

Gráficos 8 · Sonido 7 · Diversión 9

- La enorme colección de hilarantes pruebas: diversión para rato.
- Le falta el Modo Historia de la segunda parte.

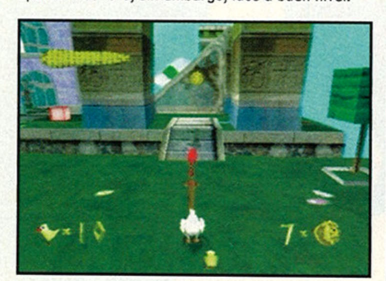
9

Si tienes una pistola y varios amigos dispuestos a probar su puntería, puedes tener por seguro que con *Point Blank 3* os lo pasaréis como indios.

Mort the Chicken

Ubi Soft • Plataformas
Inglés • 1 jugador • + 3 años • 4.995 ptas.
Memory Card (1 bloque) • Dual Shock

Unos alienígenas han secuestrado a todos los polluelos de la granja y Mort deberá rescatarlos saltando de plataforma en plataforma por pequeños niveles gráficamente pobres y poco detallados. El desarrollo del juego acaba siendo repetitivo y su escasa dificultad sólo lo hace indicado para los más pequeños de la casa. El apartado sonoro, sin embargo, luce a buen nivel.



VALORACIÓN. ***Mort the Chicken*** **gustará a los más pequeños por su look infantil y su baja dificultad. Los plataformeros más expertos deberán elegir otro título.**



Fisherman´s Bait 3

Konami • Simulador de pesca
Inglés • 1-2 jugadores • + 3 años • 5.990 ptas.
Memory Card (1 bloque) • Dual Shock

Fisherman´s Bait 3 es la entrega más completa de toda la serie. Por sus más que decentes gráficos, su sencillo control y sus tres modos de juego, los aficionados a la pesca disfrutarán de lo lindo sacando piezas del agua. Contaremos además con ayudas en pantalla que nos facilitarán nuestro objetivo. Pero sólo es apto para los aficionados a la pesca. Si no tienes la paciencia suficiente, olvídate.



VALORACIÓN. Es un buen simulador de pesca, pero va dirigido exclusivamente a los amantes de ese mundo. Si no te gusta este deporte, te aburrirás con él.



Duke Nukem Land of the Babes

3D Realms • Aventura de acción
Castellano • 1-2 jugadores • + 18 años • 7.990 ptas.
Memory Card (1 bloque) • Dual Shock

La resistencia de Muñecas Unidas pide ayuda a Duke para recuperar el control del planeta. Tras este sencillo argumento se esconde un título que no pasará a la historia ni por su calidad gráfica, ni por su sonido, ni por su ambientación. La inclusión de los ingredientes más característicos de la saga puede hacer que le veas un cierto atractivo, pero sólo si eres un fanático de las aventuras de Duke.



VALORACIÓN. Este ***Duke*** **no está a la altura de los "pesos pesados" de la acción. Para incondicionales del héroe que sepan perdonar sus defectos técnicos.**



The Simpsons Wrestling

Fox Interactive • Lucha
Inglés • 1-2 jugadores • + 3 años • 7.990 ptas.
Memory Card (1 bloque) • Dual Shock

Ver a 22 de los personajes de la popular serie de televisión dándose de tortas en un ring puede ser una experiencia muy divertida. La primera impresión es positiva. Pero cuando nos ponemos a jugar, la excesiva facilidad de los combates y el limitado número de golpes de los luchadores hace que el juego termine volviéndose algo monótono. Es una pena porque técnicamente no está mal.



VALORACIÓN. Una buena idea que deriva en un producto que acaba resultando simplón. A lo mejor los aficionados al género y/o a la serie, por curiosidad...



Deportes de riesgo

Mira mamá, sin dientes

Si estás cansado del fútbol o el basket, deberías probar nuevas emociones en esto del deporte. PlayStation puede ofrecerte una larga serie de títulos rebosantes de sensaciones vibrantes y nuevos y apasionantes retos. Algunos de estos juegos son absolutamente geniales y a lo largo de esta comparativa vamos a tratar de ayudarte a descubrir el que mejor se adapte a tu pasión por el riesgo.

Burstrick

Déjate arrastrar por una lancha motora

Compañía: **Virgin** Precio: **4.490 ptas** Idioma: **Inglés** Edad: **+3**



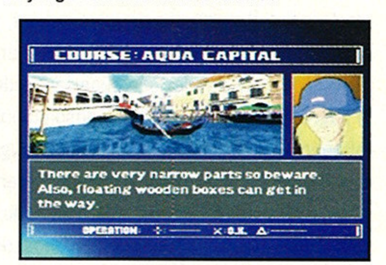




De un tiempo a esta parte, las saladas aguas del mar están siendo una de las fuentes de inspiración más socorridas para los juegos basados en deportes de riesgo, o al menos así lo pudimos comprobar hace un par de meses, cuando el modesto *Surfraiders* se puso a la venta. Ahora, le toca el turno al no menos excitante esquí acuático que, para no engañar a nadie, nos ha sorprendido de manera considerable.

Desarrollado por Metro, un grupo japonés que estuvo presente en *Bust a Groove, Burstrick* nos invita a participar en dos tipos de competiciones de esquí acuático, cada una de ellas bien diferenciada tanto por su sistema de control como por los retos que propone. De este modo, por un lado nos encontramos con las clásicas carreras de obstáculos, en las que nuestra principal preocupación se reduce a controlar la velocidad de la lancha motora e intentar no colisionar con las motos de agua, pedruscos y demás contratiempos que salgan a nuestro "aguado" paso, al tiempo que recogemos unos anillos y utilizamos rampas y otras superficies inclinadas para saltar. Por otra parte, en las competiciones de piruetas nos encontramos con una mecánica de juego más propia de un juego de baile que de uno basado en un deporte de riesgo, ya que para ejecutar toda suerte de saltos debemos introducir unas combinaciones de direcciones antes de alcanzar la cresta de las olas formadas por la lancha motora.

Como podéis imaginar, estos dos modos de juego tan bien diferenciados consiguen que el juego no caiga rápidamente en la monotonía, ya que basta con cambiar de competición para encontrarnos con un reto completamente distinto. A pesar de ello, *Burstrick* no pasa de ser divertido sin más, y no destaca ni por presentar una tremenda jugabilidad ni por contar con un deslumbrante apartado gráfico.



El juego presenta "a su manera" algunos lugares reales, como los canales de Venecia.





Coolboarders 3

Montañas y montañas de diversión

Compañía: **Sony** Precio: **3.990 ptas** Idioma: **Castellano** Edad: **+3**

Periféricos: Memory Card 1 bloque · Dual Shock · Pad analógico · Pad digital · MultiTap

PLATINUM

Valoración Gráficos: E Diversión: MB Calidad/precio: E





La tercera entrega de *Coolboarders* ha supuesto un rotundo giro en la saga, para muchos, a mejor.

El grupo 989 Studios tomó el relevo de UEP Systems, los creadores de *Coolbarders*, para aportar nuevos aires a una saga que, por aquel entonces, ya empezaba a anquilosarse en sus comienzos.



El resultado final resultó ser un título que, más que una secuela, se podría considerar un juego totalmente nuevo, ya que salvo por la nieve y el tipo de pruebas, todo lo demás es completamente distinto a lo visto en cualquiera de las dos versiones anteriores.

En *Coolboarders 3* se ha dejado de lado el desbordante realismo de la segunda parte para dar forma a un título más asequible, es decir, menos riguroso en sus formas que tan sólo busca ofrecer un espectáculo más directo y continuo. Así, a la sencillez de ejecución de las piruetas y la facilidad para combinarlas, se une un sistema de competición que alterna pruebas de distinta índole, como descensos, "halfpipes" o eslaloms, dotando al juego de una variedad y diversión que ni por asomo habíamos visto en su antecesor. Además, para facilitar aún más las cosas al jugador, en cualquiera de estos modos no es necesario anticipar la ejecución de las acrobacias al salto, como sucedía en su antecesor, y basta con realizarlas mientras que nuestro deportista está en el aire, agilizando de esta manera el proceso de aprendizaje y facilitando notablemente las cosas.

Sumado a esto, el apartado gráfico también supone una considerable evolución respecto a *Coolboarders 2*, ya que los escenarios resultan bastante más variados y sólidos, mientras que al mismo tiempo, aunque los personajes son más pequeños, están más detallados y cuentan con mejores animaciones.

Por último, tampoco podemos olvidar el hecho de que es uno de los pocos juegos de esta comparativa que se encuentra dentro de la serie Platinum, algo muy a tener en cuenta por aquellos que buscan calidad a un precio más que ajustado.





Coolboarders 4

Originalidad a 10 grados bajo cero

Compañía: **Sony** Precio: **6.990 ptas** Idioma: **Castellano** Edad: **+3**

Periféricos: Memory Card 1 bloque  Dual Shock  Pad analógico  Pad digital  MultiTap

Valoración Gráficos: MB Diversión: MB Calidad/precio: B

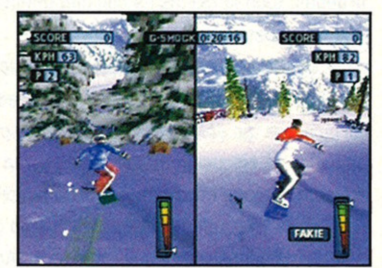
La elevada calidad conseguida por *Coolboarders 3* ha dejado muy poco hueco para la inventiva y la originalidad, factores que han quedado relegados a un segundo plano en esta cuarta entrega de la saga más famosa dentro del snowboard.

Pese a que el acabado general, donde destacan unos gigantescos personajes poligonales y unos escenarios de infarto, supera con creces a cualquier otro juego de snowboard de PlayStation, lo cierto es que a nivel jugable apenas encontraréis novedades.

Así, el sistema de piruetas bebe descaradamente del estilo de su antecesor, aunque se ha simplificado la dinámica de saltos y diversificado aún más la variedad de acrobacias, convirtiéndose en uno de los juegos de snowboard más completos y asequibles del mercado.

Dejando a un lado estas mejoras, el resto de elementos de *Coolboarders 4* son prácticamente idénticos a los de su antecesor, e incluso encontramos los mismos modos de juego y los mismos tipos de competición que, como ya hemos dicho, combinan distintos eventos. Es más, incluso han llegado a desaparecer opciones, como escoger entre distintas tablas para la prueba en curso, ya que ahora la escoge la consola de manera automática.

No falta un editor de personajes ni algunos objetos interactivos en los escenarios, aunque por lo demás no hay nada nuevo. Por esta razón, si ya tienes *CB3*, quizás deberías probar con otras sagas de snow o con otros deportes de riesgo, como el skate. En cualquier caso, con este juego PlayStation ya ha dicho todo lo que tenía que decir dentro de este deporte, y sólo nos queda ver hacia dónde se dirige este popular género en PS2.



Los modos de juego y tipos de competición son muy parecidos a los de su antecesor.



Esta cuarta entrega presenta unos deportistas mucho más definidos, grandes y mejor animados.

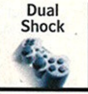




Dave Mirra Freestyle BMX

Una clonación casi perfecta

Compañía: **Acclaim** Precio: **7.490 ptas** Idioma: **Inglés** Edad: **+3**

Periféricos: Memory Card 1 bloque  Dual Shock  Pad analógico   Pad digital  MultiTap  

Valoración Gráficos: MB Diversión: MB Calidad/precio: B





A grandes rasgos, es muy parecido a *Tony Hawk*, aunque menos espectacular a nivel gráfico.

La revolución del skate ha invitado a unas cuantas compañías a explorar otros deportes no menos espectaculares, como el ciclismo a lomos de una BMX. La primera compañía en inaugurar este subgénero ha sido Acclaim, que parece haberse fijado en el sistema de juego de *Tony Hawk* para tomar algunos elementos "prestados"...

Dave Mirra Freestyle BMX también ha seguido el proceso habitual en este tipo de juegos, y ha contado con el respaldo de 10 deportistas profesionales para hacerlo lo más fiel posible a la realidad. De este modo, tanto las piruetas como las posibilidades de control de las bicicletas han sido trasladadas al juego con suma veracidad, logrando que el *Freestyle BMX* sea una perfecta combinación entre simulador y arcade, algo que, como sucede en *Tony Hawk*, consigue ofrecer una experiencia de juego en la que brillan con intensidad la libertad de movimientos y la absoluta interactividad con el entorno. Además, no faltan los agradecidos modos para dos jugadores, que presentan algunas curiosidades como competiciones para ver quién consigue la huella de frenada más larga, y un extenso Modo Carrera llamado "Proquest". Este modo de juego está compuesto por una docena de entornos, de los cuales seis nos invitan a superar 12 retos con niveles de dificultad creciente y otros seis son competiciones de piruetas. Las principales novedades de este modo residen en que, dependiendo de nuestra habilidad sobre la bici, podemos conseguir un patrocinador, mejores bicicletas y uniformes de competición, sin olvidar que cada circuito presenta además un total de 10 récords que invitan a ser superados, en aspectos tan dispares como altura de un salto o duración de un "manual".

Pese a que el entorno gráfico es menos sólido y atractivo que el de cualquier *Tony Hawk*, *Dave Mirra Freestyle BMX* es un título muy a tener en cuenta por aquellos que ya hayan descubierto todos los secretos de los juegos de skate de Neversoft, ya que resulta prácticamente igual de divertido.



En cada uno de los doce circuitos tendremos más de 12 pruebas y récords para superar.



Grind Session

Sony también apuesta por el Skate

Compañía: **Sony** Precio: **6.490 ptas** Idioma: **Castellano** Edad: +3

Periféricos: Memory Card 1 bloque | Dual Shock | Pad analógico | Pad digital | MultiTap

Valoración Gráficos: MB Diversión: B Calidad/precio: B

Aprovechando el revuelo montado por Neversoft y sus juegos de skate, Sony se metió de lleno en el desarrollo de su propio simulador, programado íntegramente por Shabba Games. El fruto de su trabajo ha sido *Grind Session*, un título que, sin ser *Tony Hawk Pro Skater*, intenta reproducir algunas de sus principales virtudes con distintos resultados.

Así las cosas, *Grind Session* nos permite meternos en el pellejo de algunos skaters reales, y presenta un total de 8 escenarios interactivos en los que podemos dar rienda suelta a nuestras habilidades con la tabla. Su sistema de control es prácticamente idéntico al de ambos *Tony Hawk*, y como única novedad destacable encontramos una perspectiva pseudo subjetiva que nos permite observar el entorno para descubrir las líneas técnicas, es decir, los lugares en los que podemos realizar alguna cabriola especial.

Una vez más, el modo estrella del juego es el Carrera, en el que superando una serie de retos, como lograr unas puntuaciones preestablecidas o golpear unos objetos, conseguiremos ganar puntos de respeto para demostrar nuestra valía frente a otros skaters. Además, también presenta un amplio abanico de modos multijugador, como el clásico "burro" o un campeonato para 16 jugadores.

A nivel gráfico, *Grind Session* resulta un poco más flojo que cualquiera de los dos *Tony Hawk*, y especialmente respecto al segundo. Presenta unos escenarios menos estables, más pequeños y con menor nivel de detalle. Algo parecido ocurre con el tamaño, diseño y animaciones de los skaters, que pese a ser bastante correctas, no consiguen alcanzar el sorprendente nivel de los *Tony Hawk*. Así, es un título a tener en cuenta por los que ya han descubierto todos los entresijos de la saga de Neversoft.



Tony Hawk también ha tenido su influencia sobre este juego, sobre todo a nivel de control.



La posibilidad de bajar de la tabla para buscar líneas técnicas es una de las novedades del juego.





No Fear Downhill Mountain Biking

El rey de la monotonía en la montaña

Compañía: **Codemasters** Precio: **2.990 ptas** Idioma: **Castellano** Edad: +3

Periféricos: PRECIO ESPECIAL Memory Card 1 bloque | Dual Shock | Pad analógico | Pad digital | MultiTap

Valoración Gráficos: B Diversión: R Calidad/precio: MB



La vista interior resulta mareante, pero es sin duda uno de los mayores aciertos del juego.



Las competiciones de piruetas resultan menos divertidas que en otros juegos similares.





Codemasters probó fortuna en los deportes de riesgo hace cosa de un año y medio, y eligió como protagonista al Mountain Biking, conocido como ciclismo de montaña por estos lares, aprovechando el fenomenal momento de salud que disfrutaba este deporte en aquel momento.

Para cubrir el mayor número de adeptos, Codemasters ha introducido en *No Fear Downhill Mountain Biking* dos tipos de competiciones bien diferenciadas, aunque en total hay seis modos de juego distintos. Por un lado, encontramos las competiciones de descenso, en las que competimos directamente contra un personaje controlado por la consola, y en las que nuestro principal cometido consiste en llegar los primeros a la meta. En la otra mano se encuentran las competiciones de piruetas, en las que prima la correcta ejecución de todo tipo de cabriolas.

Frente a su "normalito" apartado gráfico y considerable abuso de la niebla, *No Fear Downhill* cuenta con un sistema de control bastante completo, que reserva dos botones para los frenos delantero y trasero de la bici, y que representa genialmente los accidentes del terreno gracias a las vibraciones del Dual Shock. Para terminar de dar forma a la sensación de estar encima de una bicicleta de montaña, Codemasters introdujo una vista subjetiva que nos deja ver el manillar de nuestra montura, algo que consigue hacerlo bastante espectacular y mareante.

Por desgracia, ni los modos multijugador, ni los 20 escenarios, ni los dos tipos de competición consiguen arrojar un poco de variedad sobre el juego, que cae irremisiblemente en la monotonía tras las dos primeras horas de juego. Su principal problema es que, a diferencia de *Tony Hawk* o *Dave Mirra*, no existen una serie de objetivos en cada escenario, y nuestro cometido se reduce a controlar la fatiga del ciclista y a no chocarnos contra los obstáculos naturales. Es una verdadera lástima, porque el juego tiene algunos elementos de notable calidad.

Surfriders

La pesadilla de los Beach Boys

Compañía: Ubi Soft Precio: 4.490 ptas Idioma: Inglés Edad: +3

Periféricos: Memory Card 1 bloque · Dual Shock · Pad analógico · Pad digital · MultiTap

Valoración Gráficos: R Diversión: M Calidad/precio: R

S*urfriders* ha sido el primer juego inspirado en el surfing, uno de los deportes marítimos que más adeptos tiene en todo el mundo. Por desgracia, todos estos seguidores se verán un "pelín" defraudados al ver lo que han hecho con su deporte favorito al trasladarlo a PlayStation.

Surfriders nos invita a participar en una clásica competición de surfing, en la que debemos conseguir realizar el mayor número posible de acrobacias sobre una tabla en la cresta de una ola. Hasta aquí, todo iría bien si no fuera porque el sistema de control resulta excesivamente rebuscado, y nos invita a devanarnos los sesos para que nuestro surfista realice acciones tan aparentemente "sencillas" como ponerse de pie sobre la tabla o caer correctamente después de un salto. Lo más curioso de todo es que, pese a sus exageradas exigencias y elevada dificultad, este sistema tampoco ofrece un gran repertorio de saltos y piruetas, algo que resulta aún más desesperante. Éste es sin duda alguna el principal inconveniente de *Surfriders*, hacer difícil lo fácil, aunque no es el único defecto.

Dentro de su apartado gráfico podemos comprobar que la variedad de escenarios y oleajes no existe, y que en casi todos los niveles de la competición nos encontramos con unos fondos que apenas varían en el momento horario en el que transcurre nuestra actuación y con unas interminables olas que nunca dejan claras las diferencias entre unas y otras.

Por último, técnicamente tampoco podemos hablar de un prodigioso trabajo, ya que los personajes, aparte de ser bastante pequeños, cuentan con unas animaciones un tanto mediocres, y el movimiento de la ola tampoco resulta excesivamente logrado.

Por todo, no podemos recomendar este título ni a los más fanáticos seguidores de este deporte, porque no es capaz de representar su esencia en ninguna de sus facetas. Una lástima.



Separarse de la ola resulta bastante complicado al principio, pero caer bien es toda una pesadilla.




La variedad de piruetas y "monerías" sobre el agua es bastante limitada, por no decir escasa.



Tony Hawk Pro Skater

Saboreando los laureles de la originalidad

Compañía: Proein Precio: 4.490 ptas Idioma: Inglés Edad: +3

Periféricos: PLATINUM · Memory Card 1 bloque · Dual Shock · Pad analógico · Pad digital · MultiTap

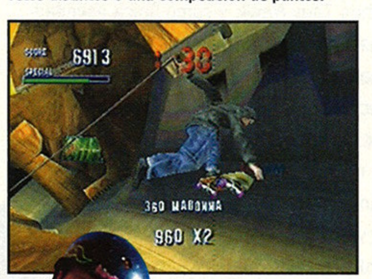
Valoración Gráficos: MB Diversión: MB Calidad/precio: E

Desde los tiempos del mítico *720º* de Atari, el skate ha permanecido en la sombra esperando que alguna compañía se dignara a plasmar este deporte de la manera más real y divertida posible. Finalmente ha sido Neversoft, un joven grupo de desarrollo de Activision, quien se llevó el gato al agua, consiguiendo unos resultados y unas cifras de ventas que ni ellos mismos se esperaban.

Tony Hawk Pro Skater parte de unas premisas tan sencillas como ofrecernos una experiencia de skate real en una serie de escenarios 3D completamente interactivos que podemos recorrer libremente en busca de rampas, "halfpipes" o barandillas para demostrar nuestra habilidad con los saltos y piruetas. Lo mejor, es que la puesta en escena de esta idea funciona a las mil maravillas gracias a su sencillo y efectivo sistema de control, sus fabulosos gráficos, la pegadiza banda sonora y un elevado grado de interactividad. Y para hacer el juego aún más atractivo, Neversoft introdujo un amplio abanico de modos de juego, entre los que destaca el Carrera. En este modo, tras escoger uno de los 10 skater profesionales disponibles, tendremos que superar los 5 retos que presentan los 6 escenarios que componen el juego, y que van desde lograr una puntuación fijada, a encontrar una cinta de vídeo oculta.

Por desgracia, el juego se puso a la venta en inglés, y utiliza un lenguaje muy técnico para los que no conozcan este callejero deporte, aunque con un poco de práctica, términos como "ollie" o "grind" llegan a hacerse familiares. Por lo demás, sólo deciros que *Tony Hawk Pro Skater* ha sido una de las experiencias más divertidas que hemos visto dentro de los deportes de riesgo para PlayStation, y que tan sólo ha sido superado ampliamente por su sucesor.


Cada uno de los 9 escenarios encierran cinco retos distintos o una competición de puntos.




Algunos de sus modos a pantalla partida, como "Graffiti", suponen un poco de aire fresco.



Tony Hawk Pro Skater 2

El mejor, con mucha diferencia

Compañía: **Proein** Precio: **6.990 ptas** Idioma: **Inglés** Edad: **+3**

Periféricos: Memory Card 1 bloque | Dual Shock | Pad analógico | Pad digital | MultiTap

Valoración Gráficos: E Diversión: E Calidad/precio: E

Aprovechando la buena acogida que tuvo en todo el mundo *Tony Hawk*, Neversoft se puso manos a la obra para dar forma a una secuela muy superior en todos los aspectos, que desbordó incluso las expectativas más optimistas.

Si las virtudes del primer *Tony Hawk* se concentraron en torno a una impagable sensación de libertad e interactividad, esta secuela pasará la historia por ofrecer estas mismas sensaciones, pero elevadas a su máxima potencia, presentando unos escenarios tres veces más grandes, con más elementos interactivos y zonas secretas; así como por presentar muchas más piruetas y una larga lista de novedades, como editores de circuitos y skaters, que añaden nuevas dimensiones.

El modo de juego estrella vuelve a ser el impagable Carrera, que se ha beneficiado por algunas mejoras considerables, como la inclusión de 10 objetivos por cada circuito, en lugar de cinco; o la posibilidad de conseguir dinero para mejorar a nuestro skater, comprar tablas y ampliar el catálogo de piruetas. Y para culminar esta maravilla, Neversoft también ha incluido nuevos modos multijugador, un buen puñado de personajes y extras ocultos, numerosas escenas de vídeo...

Esta secuela supera a todos los niveles, tanto técnicos como jugables, a su antecesor. Desde el diseño de escenarios y skaters, a la suavidad del motor gráfico, pasando por el intuitivo control, la impresionante banda sonora y sus interminables opciones de juego, todo, absolutamente todo resulta brillante y calculado al milímetro para divertir al máximo. Sus únicos defectos son el estar en inglés y su precio.



Sus numerosos editores consiguen ampliar aún más sus ya bastas posibilidades de diversión.



Gráficamente supera con creces a su antecesor, y cuenta con una gran variedad de animaciones.





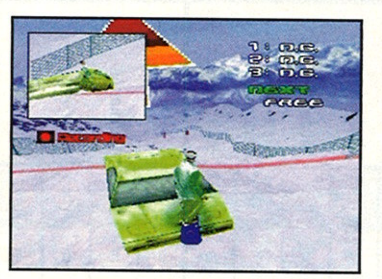
Trick´n Snowboarder

Zapatero a... ¿tus zombies?

Compañía: **Virgin** Precio: **7.490 ptas** Idioma: **Inglés** Edad: **+3**

Periféricos: Memory Card 1 bloque | Dual Shock | Pad analógico | Pad digital | MultiTap

Valoración Gráficos: B Diversión: B Calidad/precio: R



El modo de juego más divertido consiste en realizar algunas piruetas en puntos concretos.



Las bruscas animaciones y el abuso del popping contrastan con los fabulosos escenarios.



Capcom probó fortuna en esto de los deportes de riesgo con un atípico y desconcertante juego de snow, que ha demostrado muy buenas formas en unos aspectos y serias deficiencias en otros.

Trick´n Snowboarder no pretende ser un juego realista, sino más bien todo lo contrario, como marca la tradición "Made In Capcom". De este modo, nos encontramos con un arcade más bien sencillo, que nos propone un sistema de piruetas que tan sólo nos obliga a pulsar un determinado botón durante el salto. Sencillo, ¿verdad? Pues bien, ese es uno de los principales problemas del juego, ya que los jugadores familiarizados con la saga *Coolboarders* no tendrán excesivos problemas para superar cualquiera de sus modos de juego, y por lo tanto, está más bien orientado hacia aquellos que no están iniciados en este tipo de juegos. Además, gráficamente tampoco es gran cosa, ya que, frente a unos personajes gigantescos y unos escenarios bien construidos e iluminados, encontramos unas incomprensibles brusquedades en las animaciones y un aplastante abuso del "popping".

Pese a ello, *Trick´n Snowboarder* también cuenta con algunos puntos destacables, que principálmente se concentran en torno a un modo de juego que nos invita a convertirnos en snowboarder profesional a base de superar unos retos en las pistas, y que al mismo tiempo nos permitirá descubrir algunos personajes ocultos, como a Claire, Leon y un policía Zombie de *Resident Evil 2*. Por desgracia, este peculiar modo de juego no es excesivamente largo, algo que deja aún peor sabor de boca por la excesiva sencillez y repetitiva mecánica del resto de modalidades.

Por esta razón, sólo podemos recomendar este título a aquéllos que estén menos curtidos en esto del snowboard y quieran acercarse lentamente a este género. Los demás, salvo los fanáticos de Capcom, abstenerse.

En esta ocasión ha sido muy fácil elegir al ganador de la comparativa, ya que no hay duda de que *Tony Hawk 2* es el juego más completo, largo y satisfactorio de cuantos podéis encontrar relacionados con los deportes extremos. La pugna por los siguientes puestos ha estado más reñida, pero la calidad de *Cool Boarders 3* y su precio Platinum han logrado imponerse a rivales de la talla del primer *Tony Hawk*.

1º


2º


3º

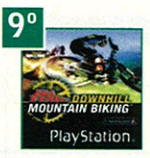

4º


5º


6º


7º


8º


9º


10º


TÍTULO	CARACTERÍSTICAS GENERALES								CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS						JUGABILIDAD					SIST. DE ACROBRACIAS				OPC. DE CONFIGURACIÓN				
		Nº de personajes	Nº de jugadores	Nº de tablas/ bicicletas	Nº de pistas	Modos de juego	Tipos de competición	Secretos		Escenarios	Sonido	Música	Animaciones	Scroll		Dificultad	Duración	Adicción	Control		Dificultad	Variedad	Especiales		Niveles de dificultad	Editor de personajes	Editor de circuitos	Editor de tablas/bicicletas
Burstrick	R	4	1-2	--	16	3	2	Sí	B	B	R	B	R	B	B	Muy Baja	B	B	B	R	Muy baja	B	No	R	3	No	No	No
Coolboarders 3	MB	13	1-2	15	36	3	6	Sí	B	B	B	B	B	MB	B	Alta	B	B	MB	B	Baja	B	No	R	3	No	No	No
Coolboarders 4	MB	20	1-4	40	30	4	6	Sí	MB	MB	MB	B	MB	MB	MB	Alta	MB	MB	MB	B	Baja	MB	No	B	3	Sí	No	Sí
Dave Mirra Freestyle BMX	B	12	1-2	40	12	4	1	Sí	MB	MB	B	MB	MB	B	MB	Alta	MB	B	MB	MB	Media	MB	Sí	R	3	No	No	No
Grind Session	B	10	1-16	50	8	3	4	Sí	B	B	B	MB	B	B	MB	Alta	MB	B	MB	MB	Media	MB	Sí	M	1	No	No	No
No Fear Downhill Mountainbiking	MB	10	1-2	--	32	3	2	Sí	B	MB	B	B	R	R	B	Baja	B	M	MB	R	Baja	M	No	R	3	No	No	No
Surfriders	R	8	1-2	--	8	2	1	No	R	R	R	B	R	B	M	Alta	B	R	M	M	Muy alta	M	No	R	3	No	No	No
Tony Hawk Pro Skater	B	12	1-2	70	9	4	3	Sí	MB	MB	MB	E	MB	MB	MB	Alta	MB	MB	MB	MB	Media	MB	Sí	M	1	No	No	No
Tony Hawk Pro Skater 2	MB	15	1-2	150	8	4	4	Sí	E	E	MB	E	E	E	E	Media	E	E	E	E	Media	E	Sí	MB	1	Sí	Sí	No
Trick´n Snowboarder	R	11	1-2	10	14	3	5	Sí	R	MB	B	B	M	R	R	Muy baja	R	R	B	R	Muy baja	R	No	B	4	Sí	No	No

Claves de la comparativa

Las notas y abreviaturas de la tabla corresponden a las siguientes calificaciones, que además tienen su correspondiente código de color para facilitar su comprensión:

Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde.
Bueno (B) / Regular (R): amarillo.
Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.



Junto a un juego aparece una mano como ésta que se corresponde con el título recomendado.

CARACTERÍSTICAS GENERALES: Es la puntuación global de todos los datos objetivos.

Número de personajes: Indicamos el número de personajes controlables, incluyendo los que están ocultos.

Número de jugadores: Señalamos el máximo número de jugadores que pueden participar en algunos de sus modos multijugador, ya sea simultáneamente o por turnos.

Número de tablas/bicicletas: Indicamos si los personajes pueden utilizar otras tablas/bicicletas, y en caso afirmativo indicamos el número total.

Número de pistas: Señalamos el número de circuitos que aparecen en el juego, sin incluir los que podemos crear con los editores.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:

Escenarios: Valoramos la calidad y cantidad de las localizaciones, teniendo en cuenta elementos como la aparición de la niebla, estabilidad de las texturas.... Importa el número, pero tanto o más la calidad.

Sonido/Música: Puntuamos la calidad del sonido y su inserción con el ambiente del deporte que se nos propone. También aplicamos estos valores a la banda sonora.

Scroll: Valoramos si el juego se mueve con fluidez, de manera continua o si por el contrario presenta picos que ralentizan y resienten la fluidez de juego.

JUGABILIDAD: Valoramos algunos de los aspectos que constituyen la base del sistema de juego, y los analizamos de manera independiente.

Dificultad: No indicamos los niveles de dificultad, sino si el juego resulta asequible o todo lo contrario.

Duración: Tenemos en cuenta si resulta largo, así como si consigue divertir tras descubrir todos sus secretos.

Adicción: Si su sistema de juego invita a seguir jugando. Valoramos la medida en que cada juego es adictivo y engancha.

SISTEMA DE ACROBACIAS: Parte importante de los deportes de riesgo es la espectacularidad de las piruetas. Aquí analizamos algunos de sus aspectos vitales.

Dificultad: Penalizamos la excesiva dificultad para ejecutar las combinaciones de botones, sin premiar la excesiva sencillez.

Variedad/especiales: Puntuamos positivamente el hecho de tener un amplio abanico de piruetas, incluidos movimientos especiales, ya que prolongan la vida del juego.

OPCIONES DE CONFIGURACIÓN: Valoramos las posibilidades de adaptar el juego a nuestro gusto, teniendo en cuenta que la mayoría de estas opciones provienen de los editores.

Editor de personajes: Valoramos la presencia y las opciones de este editor, ya que permite crear ilimitados personajes.

Editor de circuitos: Poder crear cuantos circuitos queramos es algo muy a tener en cuenta, siempre y cuando el editor sea sencillo de manejar y presente todo tipo de opciones. Aquí las valoramos. La misma idea podéis aplicar al editor de tablas.

EXIT

Consultorio

Si queréis que el equipo de PlayManía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de nuestra revista indicando en el sobre: "Consultorio". Hobby Press PlayManía C/ Pedro Teixeira, Nº 8, 2ª Planta 28020 Madrid

Juegos de miedo

Hola. Antes de nada, quiero felicitaros por la revista, es la mejor. Bueno, al grano. Tengo muchos juegos de PlayStation y quiero saber si el *Drácula* merece la pena, porque ya me aburro con todos los juegos, me los paso todos, saco todos los extras... Me gustan tipo *Resident* y *Tomb Raider*, así como *A Sangre Fría*, *Chase the Express*... Tengo todos los de la comparativa de terror que hicisteis, menos *Koudelka*, por cierto, ¿merece la pena?

Pedro Cono Gil (Vizcaya)

Drácula es una aventura gráfica, lo que la desmarca de las aventuras de acción que tú mencionas. En *Drácula* toda la acción se desarrolla a golpe de cursor y no se dispara, ni se corre ni se salta. Tampoco es una aventura gráfica demasiado difícil, aunque sí resulta divertida. Desde luego, probando este género te abrirías nuevas puertas, ya que, hasta la salida de *Alone y the Dark IV*, no vas a encontrar nada en la línea de lo que buscas.

Por otro lado, *Koudelka* tiene todas características de los juegos tipo *Resident*, aunque los combates son por turnos como en los juegos de rol. Tampoco es una mala opción conociendo tus gustos.

Koudelka

Esperar a X-Box

Hola, playmaníacos todos. Me llamo Quique y tengo una seria duda. No sé si comprarme ahora la PlayStation 2 o esperar a que salga X-Box. Más que nada, el tema del precio me tira mucho, porque PS2 vale 75.000 pesetas y X-Box va a costar 50.000 y además va a tener casi los mismos juegos. ¿Qué me decís vosotros? Yo es que prefiero la PS2, porque tengo muchos juegos de Play normal y además, me fío más de Sony...

Borja Bustamante (Madrid)

Bien, es una cuestión que tú mismo debes decidir, aunque, si nos permites, vamos a matizar un par de cosas. En lo que respecta al precio, hay rumores que hablan de que PS2 podría bajar a las 50.000 pesetas antes del verano, al tiempo que otros dicen que X-Box podría costar 400 dólares, es decir, más de lo que costó en USA PS2, lo que en Europa podría colocarla incluso por encima de las 75.000 pesetas. Que quede claro que no son más que rumores. Te podemos asegurar que por calidad PlayStation 2 no te va a defraudar, y por juegos y opciones extra (como el vídeo DVD) tampoco. Nuestro consejo es que si quieres esperar, esperes hasta el verano a ver si la consola baja de precio, pero no esperes a X-Box hasta el año que viene (se dice que no llegará a Europa hasta marzo) porque te van a salir telarañas en los pulgares de no usarlos.

¿Merece la pena F. Fantasy IX?

Hola PlayManía. Primero os felicito por tener la mejor revista del mercado y la más completa (no es peloteo). Quería pediros un consejo sobre la compra de un juego. Yo tengo los *Final Fantasy VII* Y *VIII*, ¿merece la pena comprarse la novena entrega cuando la PlayStation ya está para el asilo? Lo digo más que nada por si lo dejo de lado y me ahorro las pelas. Necesito vuestro consejo porque no sé qué hacer. Gracias.

Sergio Sam (Alicante)

Si has disfrutado con los anteriores *Final Fantasy*, con éste vas a alucinar. Es una opción de compra inmejorable, un juego genial que seguro que no te defrauda. Además, ¿qué importa el tiempo que le quede a PlayStation si

Final Fantasy IX

Problemas técnicos

El limpiador de CDs

Hola amigos de PlayManía, no sé si el limpiador que anunciáis en la Guía de Compras sirve para los CDs normales o sólo para los juegos de PlayStation.

Luis A. Cañada (Cuenca).

Kit de limpieza de CDs de Adelar

Vaya pregunta, pues claro que sirve para todos los CDs. Un CD es un CD con independencia de lo que tenga grabado.

Una tele que amplifica

Hola PlayManía. Tengo una PlayStation 2 y me gustaría aprovechar todo su potencial de sonido, ya que mi tío tiene un vídeo DVD y suena realmente bien conectado a su equipo de sonido. Leí vuestro reportaje en el que decíais que había que comprar un amplificador, pero también necesito una tele buena y todo a la vez no puede ser. ¿No se os ocurre una solución intermedia, aunque sea temporal, a mi problema?

Sergio Pérez de la Hoz (Madrid)

Pues mira, sí que se nos ocurre. Si te vas a comprar una televisión decente, no estaría mal que tuvieras en cuenta que hay modelos de televisión que cuentan con amplificador integrado, así como con los altavoces satélite incluidos. Es decir, con la tele te llevas todo el equipo. Eso sí, estamos hablando de aparatos caros, ya que suelen ser de 28 o 32 pulgadas y panorámicos, lo cual en sí mismo ya cuesta dinero. La broma te puede salir por unas 180.000 pesetas, aunque eso sí, ya tendrás montado un "Home Cinema".

Tarjetas de 4MB en PS2

¿Qué pasa, viciados? Me gustaría saber si las tarjetas de 4 megas de la Play van bien en PS2, porque estoy pensando en comprarme una y no sé si merece la pena cuando en un par de meses cambie la Play por la PS2.

Iván Marcos Martín (Guadalajara)

Pues lo cierto es que estas tarjetas no son muy adecuadas para PS2, ya que la consola no permite realizar la maniobra de cambio de tarjetas. Es decir, sólo funcionan los 15 primeros bloques.



Memory Card 4Mb Piranha

te sigue ofreciendo juegos geniales? Sin duda, nosotros nos compraríamos *FFIX* con los ojos cerrados. No hay actualmente otro juego de rol superior en ningún otro formato, incluida PS2. Es más, aunque tuvieras una PS2 te lo recomendaríamos.

La vida de PlayStation

¡Hola PlayManía! Soy Mauri y tengo una PlayStation y una duda que espero que me resolváis. Con la PlayStation 2 ¿creéis que le quedarán al menos dos añitos de vida a PlayStation? Lo digo porque veo que todas las continuaciones saldrán para PS2, por ejemplo, *Metal Gear, Final Fantasy X, Syphon Filter 3*...

Mauricio Martín (Sevilla).

Bien, está claro que el número de lanzamientos para PlayStation no va a ser el mismo que hasta ahora, van a salir menos juegos y, como tú dices, las secuelas de los títulos más importantes ya están en desarrollo para PS2. Sin embargo, puedes contar con un par de años donde los lanzamientos se seguirán produciendo y donde aún abundarán la sorpresas. Habrá menos "cracks", pero no peores. Títulos como *C-12, Fear Effect 2, Alone in The Dark IV, Vanishing Point, Time Crisis 2* vienen a demostrarlo. También puedes contar con un notable incremento de los juegos en series especiales, lo que te va a permitir disfrutar de juegos que en su momento no pudiste adquirir, pero que siguen siendo totalmente recomendables.

Televisores de 100 Hz

Hola, gurús de los videojuegos. Os escribo porque me encantan los juegos de pistola, aunque desde que cambié a un televisor de 100 Hz he tenido que dejar *Point Blank* de lado, porque la pistola no me va. Y he probado con muchos modelos. ¿Me podéis decir si están pensado en cómo solucionar este problema?

Según parece, Namco está trabajando en una nueva versión de G-Con que será compatible con PlayStation 2 y soportará sin ningún problema los 100 Hz de los televisores. ¿Si funcionará en PlayStation? Pues no lo sabemos todavía...

Un multitap "p'allá"

Como no me gusta el peloteo, voy directamente al grano. Tengo un multitap de la marca Top Way que me da problemas, en todas las consolas, con algunos juegos como *ISS* o *Team Buddies*, mientras que funciona bien en otros como *Crash Team Racing* o *Destruction Derby Raw*. ¿por qué puede ser eso y qué solución tiene?

No hemos tenido ocasión de probar ese multitap que nos dices, pero lo más probable es que los problemas vengan de no ser un producto oficial. Puede que esos juegos que mencionas tengan alguna instrucción que tu multitap no reconozca... La solución, cambiar de multitap para hacerte con uno de Sony. No se nos ocurre otra.

Multitap oficial de Sony

Limpiar los CDs sin rayarlos

¡Hola amigos de PlayManía! Me llamo Pedro Antonio y tengo la PlayStation desde hace 2 años. El problema es que al limpiar los juegos con un paño, las motas de polvo hacen pequeñas rayas al disco, y me preguntaba si es serio, y que puedo hacer para que no ocurra.

Pedro Antonio Martínez (Albacete)

Esos ligeros rayones no son muy graves, ya que todos los CDs llevan una capa de protección que es la que se raya en estos casos, evitando que puedas dañar los datos. En cualquier caso, procura limpiar los discos de manera circular y nunca de dentro a fuera o viceversa. Si tiene mucho polvo sopla un poco antes de frotar el disco, y hazlo siempre con suavidad, sin hincar.

Diccionario de términos

En esta sección os explicamos los términos más frecuentes que se utilizan al hablar de juegos o de consolas. Unas veces serán tecnicismos y otras, palabras que se han creado para determinados efectos gráficos. Si queréis saber qué significa un término en concreto no tenéis más que escribir una carta con las palabras que no entendéis. Con gusto la incluiremos.

- **BETA:** Versión de un juego sin terminar. Normalmente este tipo de versiones son las que los desarrolladores hacen circular entre revistas y distribuidoras para que podamos ir haciéndonos una idea de como va a ser el juego. Cuando la versión del juego está en una fase mucho más temprana de desarrollo se la llama versión Alpha.
- **BUGS/DEBUGS:** Los Bugs (Bichos) son fallos en la codificación de los juegos como, por ejemplo, que puedas atravesar una pared. No confundir con los Debug, ya que estos últimos son totalmente intencionados. Los debug son fallos que introducen a propósito los diseñadores para probar el juego, y que suelen mantenerse incluso cuando éste sale a la calle. Son los conocidísimos trucos, siendo uno de los más famosos el de pasar de nivel.
- **CLIPPING:** Con este nombre se designa un fallo de programación en el apartado gráfico de un juego. Consiste en la coexistencia en un mismo sitio y momento de dos objetos distintos, por lo que parece que uno atraviesa al otro. Se da con frecuencia en juegos de coches, especialmente el los choques en los que parece que parte de un vehículo se funde con otro.
- **MOTION BLURRING:** Esta expresión inglesa viene a significar algo así como "movimiento difuminado". Esta técnica se aplica para recrear un efecto de movimiento a base de generar un estela que sigue el desplazamiento del objeto afectado. El "Motion Blurring" se consigue "estirando" las texturas durante un breve lapso de tiempo. Este efecto era casi imposible de conseguir en PlayStation, aunque en PlayStation 2 ya se están viendo claros ejemplos, como el caso de *ZOE* o *Metal Gear 2*.
- **POPPING:** Es una palabra inglesa que se ha impuesto por su origen onomatopéyico, y es que hablamos de "popping" cuando los elementos de un juego se generan con brusquedad en la pantalla, como si hicieran "pop" y brotaran de la nada.
- **RALENTIZACIÓN:** Decimos que un juego se ralentiza cuando la velocidad de acción se ve mermada. Es decir, en un momento concreto del juego todo se mueve más lento de lo normal, un poco forzado. Suele ocurrir cuando hay muchos elementos gráficos en pantalla, muchos enemigos, explosiones, juegos de luces y el procesador se ve incapaz de manejar toda la información simultáneamente. En ocasiones, en lugar de ralentizar la acción, lo que ocurre es que los efectos sonoros desaparecen o se desincronizan.

Consultorio

Si lo que te gusta es el PC...

Hola amigos de PlayManía. Lo primero que quería es felicitaros por vuestra magnífica revista, luego quería preguntaros si saldrá para PlayStation el juego de PC *Los Sims* y si saldrá algún juego parecido a *PC Fútbol 2001* que no sea como *Manager de Liga 2001*.

Juan Garrido Salinas (Barcelona)

Gracias por tus felicitaciones, pero no, no van a salir ni *Los Sims* ni *PC Fútbol 2001* en PlayStation. No entendemos a qué te refieres con lo de que "no sea como *Manager Liga*", porque éste es el juego más parecido a *PC Fútbol* que puedes encontrar y, básicamente, es lo mismo. Los juegos de simulación son siempre más completos en PC debido, en gran medida, a las posibilidades de almacenaje del disco duro.

Detallitos de PS2

Hola, lo primero es felicitaros, pero vamos a dejarnos de piropos y a lanzarnos con algunas preguntas de PS2. Tengo la consola y al entrar en el menú de la tarjeta, con la memory card vacía, me dice que si quiero formatearla. ¿qué es eso?, ¿para qué sirve? También tengo la pistola Falcon y quería saber si es compatible con los juegos de pistola para PS2.

Javier Boúbaiz Gómez (Pontevedra)

De manera sencilla, formatear es borrar toda la información que pudiera haber en un soporte dándole un formato reconocible por una máquina. Es decir, si tú formateas un disquete de ordenador, lo que estás haciendo es darle una "forma" que el ordenador puede leer. Pues con la tarjeta de memoria es lo mismo. Esta opción te va a servir para borrar toda la información que tengas en la tarjeta o para dejarla como si fuera nueva llegado el caso de que te empezara a dar algún tipo de problemas.

Con respecto a lo de la pistola, ni idea. Hasta que no haya un juego de disparo para PlayStation 2 con el que probarla...

Las zonas del DVD

Hola amigos, soy lector de vuestra revista y os escribía porque tengo algunas dudas sobre el reproductor de DVD de PS2. Por lo que he oído, sólo es posible ver películas de la zona 2, pero el otro día, ojeando una revista especializada en vídeo DVD, encontré un artículo que mencionaba que PS2 traía de serie un decodificador multi-región, que permite visionar películas de todas las zonas. Quería saber si esto es cierto.

PlayStation 2

Chicho García González (Barcelona)

Pues no, no es cierto. La revista que mencionas ha oído campanas. Lo que ocurre es que la primera versión del disco de utilidades de la PS2 que se puso a la venta en Japón tenía un error en el limitador de zona y se podían ver películas de otro países. Esto ocurrió en un pequeño número de discos. La consola que se comercializa en España, y que no lleva disco de utilidades con la aplicación vídeo DVD porque la lleva incluida en el propio sistema operativo, tiene muy controlado este tema. Ten en cuenta que sería ilegal. Olvídate de ver películas de importación en PS2.

Buen sonido y buenos coches



Gran Turismo 3, PS 2

Hola, soy un chico de Madrid de 16 años y me gustaría saber qué amplificador Dolby Digital sería necesario para la PlayStation 2, que no sea muy caro. También quisiera saber cuál es el mejor juego de coches actual para PS2. ¡Me encanta vuestra revista!

Goyo Pampliega (Madrid)

Hay muchísimos amplificadores Dolby Digital y no sabríamos recomendarte uno en concreto, ya que entran en juego muchas cosas, como si quieres conectarlo también al vídeo o el equipo de música, o si quieres una potencia de más o menos watios. Todo eso va en gustos, pero recuerda que lo imprescindible es que el amplificador que te compres tenga una entrada óptica para poder conectar digitalmente la consola. Nuestro consejo es que te acerques por algún centro especializado en imagen y sonido y allí te informes de las múltiples posibilidades que existen. Explícale al vendedor tus necesidades y que él te informe. Te recordamos que hay amplificadores que traen altavoces, pero de no ser así, tendrás que comprar el juego de satélites aparte, lo que puede suponer unas 40.000 pesetas más.

Sólo vale una pregunta por carta, pero... espérate a *Gran Turismo 3*, lo demás no merece demasiado la pena.

OPINIÓN

Muy bien por Sega



Sonic, el personaje emblema de Sega

Hola a todos, a los que hacéis la revista y a los que, como yo, la leéis. El motivo de esta carta es felicitar a Sega por su nuevo cambio de política. No os imagináis la ilusión que me hizo leer que iba a trabajar para otros soportes, me daba pena pensar que Sega iba a desaparecer, siendo como es una de las compañías que más me gustan por su geniales arcades. Es una suerte para todos que, en lugar de dejar de hacer juegos, vaya a hacerlos para todas las consolas.

Siempre he pensado que es un desperdicio eso de las exclusividades, porque nunca he sido "marquista". Creo que lo suyo es que esto de los videojuegos fuera algo así como el vídeo y que todos los juegos se pudieran jugar en todas las consolas. Ya sé que eso es imposible, pero me parece estupendo que ahora los que tengan una Game Boy (como yo) podamos jugar a Sonic y que en PlayStation podamos disfrutar de un *Panzer Dragoon* (o eso he leído) y en PS2 de *Virtua Fighter IV*. A lo mejor a los que tienen una Dreamcast les sienta mal que uno con una PS2 pueda terminar jugando a *Shenmue* (por cierto, ¿lo van a hacer?), pero seguro que somos más los que salimos ganando. Desde luego, los videojuegos en general sí que van a ganar. ¡Muy bien hecho, Sega!

Mario Morejón Escario (Zamora)

PlayManía on line

Ahora podéis enviar vuestras consultas y sugerencias, además de por carta, a través del correo electrónico. Para ello sólo debéis entrar en la página Web de PlayManía, en el dirección www.hobbypress.es/PlayManía, o enviando vuestros e-mail directamente a: PlayManía@hobbypress.es. No dejéis de visitar nuestra página, hay más buzones muy interesantes.

ME MOLAN LOS RPG

Hola chicos de PlayManía, tengo 21 años y me molan los RPG. Me gustaría saber si estos juegos tienen posibilidad de salir en España: *Lunar Eternal Blue* y *Dragon Quest 7*. También me gustaría saber cuáles vendrán después de *Final Fantasy IX* y *Legend of Dragoon*.

Specter.

Esos juegos que mencionas no tienen muchas posibilidades, por no decir que ninguna. Después de *Legend of Dragoon* y *Final Fantasy IX* el panorama tampoco es muy esperanzador, pero ya veremos qué pasa... Paciencia.

Legend of Dragoon

¿QUÉ CONSOLA ME COMPRO?

Hola playmaníacos. Soy Alejandro y tengo 13 años y 3 preguntas (pero cortitas). Ahí van. Tengo la Play desde el año en que salió y el problema es que se me traban algunos juegos, que en otra consola funcionan. ¿Por qué pasa eso? ¿Tiene solución? Me da mal rollo dejar colgada a la pobre Play y no sé si comprarme otra, ¿cuál me recomendáis Dreamcast, PlayStation 2, X-Box, Game Cube, u otra PS One?

Alejandro Febles (Tenerife)

Que tengas problemas con algunos juegos puede ser señal de que el lector de la consola ya no esté para muchos trotes, y si además esos CDs tienen algún arañazo o similar, peor aún. Límpialos bien antes de cargarlos y reza. Obviamente, tu consola ya no es la que era y sí sería conveniente que empezaras a pensar en cambiar, aunque tampoco hace falta que te precipites. Puedes esperar pacientemente a ver cuál de las nuevas consolas te aporta algo especial, que de verdad te satisfaga, aunque si esperas demasiado puedes acabar de los nervios. Nosotros nos quedamos sin duda con PlayStation 2. X-Box no va a ser lo que se decía de ella y Game Cube es de Nintendo, con todo lo bueno y todo lo malo que ello conlleva. Tú mismo.

LA EXCLUSIVIDAD

Hola PlayManía, lo primero felicitaros por la revista y deciros que os sigo desde la primera. Lo segundo es dar más vueltas sobre la X-Box y la nuestra. ¿Qué está pasando con los juegos Play? ¿Es que ya no son exclusivos? He visto en otras revistas *Silent Hill 2*, *MGS 2*, los *Resindent* y *Final Fantasy* para X-Box.

La exclusividad, en principio, es sólo para los juegos de una compañía. Es decir, nunca verás en X-Box títulos de la propia Sony, como *Gran Turismo* o *Syphon Filter*. Los juegos de third parties no son exclusivos de nadie, salvo que se firme un acuerdo de exclusividad, como así ha ocurrido con *Munch Oddysee* que, pese a ser un proyecto que inicialmente iba destinado a para PS2, al final sólo va a poderse jugar en X-Box. Ejemplos de no exclusividad tienes muchos, empezando por *Tomb Raider* y siguiendo por *FIFA* o *Resident Evil*. Capcom ha volado para hacer el *Code Veronica* de Dreamcast en PlayStation 2...

Sí es verdad que, para ciertos títulos, se firman acuerdos de exclusividad parcial. Por poner un ejemplo, Sony podría llegar a un acuerdo con Konami para que no salga otro *Metal Gear* en otro soporte hasta pasado al menos un año. Claro que Sony (o Microsoft, según el caso) tienen que pagar a la desarrolladora para que esto ocurra, y en el caso de juegos como los que mencionas, las cifras que podría sugerir Konami no iban a ser precisamente pequeñas... Ten en cuenta que Konami dejaría de ganar dinero al perder el mercado X-Box. Además, no está confirmado que las versiones para X-Box de *Silent Hill 2* y *Metal Gear 2* vayan a ser idénticas a las de PS2. Se habla de que podrían ser "refritos" de las entregas para PS2 y PlayStation. Por otro lado, Square lo único que ha confirmado es que *FFX* va a ser exclusivo PS2 y que es probable que *XI* y el *XII* también lo sean. Por el momento, sólo están estudiando la posibilidad de hacer algo en X-Box.

BAJADA DE PRECIO

Hola, queríamos felicitaros por la revista. Nos parece la más completa de PlayStation. Hemos visto en Internet, en una página especializada en PlayStation, que van a rebajar la PS2 16.000 pts. para poder competir con las demás consolas, ¿es eso cierto? Si es así, ¿cuándo será?

Sergio y Juan Padrino Recio (Guadalajara)

Sí es cierto que se oyen rumores de que PlayStation 2 va a bajar de precio, y que se va a quedar en torno a las 50 o 60.000 pesetas. Más que para competir con otras consolas (ahora mismo no tiene competencia) sería para competir con los reproductores de vídeo DVD, que han bajado notablemente de precio. Se dice que la rebaja podría ponerse en marcha antes del verano...

RESIDENT EVIL: CODE VERONICA

Hola PlayManía, quisiera saber si va a salir el *Resident Evil Code: Veronica Complete* en España y cuándo, porque he leído que en Japón sale el 22 de marzo del 2001. Y lo mismo con respecto a los *Resident Evil 4* y *5*, previstos para el 2002. Por último, ¿*Resident Evil Zero* va a salir para PS2? Gracias y hasta pronto.

Code: Veronica Complete va a salir. Lo va a distribuir en España Electronic Arts, que ha llega a un acuerdo con Capcom para la distribución de todos sus juegos para PS2, va a estar traducido y puede que doblado, y tiene una fecha prevista de salida para el mes de septiembre.

Efectivamente, *RE4* se espera para el 2002 y es un proyecto completamente nuevo para PS2. Es un poco pronto para jugar a las adivinanzas con una fecha en Europa, pero ten por seguro que aparecerá. El *Zero* es la versión que iba a aparecer para Nintendo 64 que, como recordarás, era una extraña "precuela" de todos los demás. De momento sólo va a salir para Game Cube.

Resident Evil



DS: Dual Shock. **AC:** Analog Controller. **V:** Volante. **P:** Pistola.
MC: Memory Card. **CL:** Cable Link. **MT:** Multi Tap. **R:** Ratón.

¿Qué juego comprar?

Muchos de vosotros nos habéis pedido que elaboremos una lista con los mejores juegos de PlayStation, pero ¿qué mejor orientación que tener los mejores juegos del mercado comentados, puntuados y con una clara recomendación? Justo lo que os ofrecemos en estas páginas.

Todos los precios que aparecen en esta guía son orientativos

Aventuras de Acción

LOS IMPRESCINDIBLES



→ DINO CRISIS 2 → FEAR EFFECT 2
→ PACK METAL GEAR → PARASITE EVE II
→ RESIDENT EVIL 3 → SILENT HILL

007 El mañana nunca muere

Compañía: EA **Precio:** 3.690 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años

↑ La gran variedad de situaciones basadas en las películas de Bond.

↓ Se puede asemejar a *Syphon Filter*, aunque es más corto.

8 **VALORACIÓN:** Una estupenda opción para los que busquen acción, aventura y variedad.

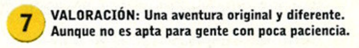
A Sangre Fría



Compañía: Sony **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años

↑ La mezcla de acción y aventura gráfica resulta absorbente.

↓ Su extraño control y los tiempos de carga pueden llegar a desesperar.



7 **VALORACIÓN:** Una aventura original y diferente. Aunque no es apta para gente con poca paciencia.

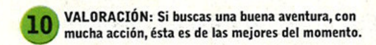
Dino Crisis 2



Compañía: Capcom **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años

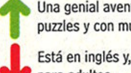
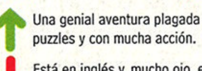
↑ Su excepcional realización técnica. Su variedad y su ritmo.

↓ Resulta un poco corto y no es tan aventurero como el primero.



10 **VALORACIÓN:** Si buscas una buena aventura, con mucha acción, ésta es de las mejores del momento.

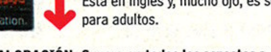
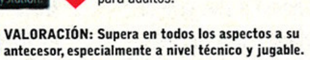
Fear Effect 2 Retro Helix

Compañía: Eidos **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años

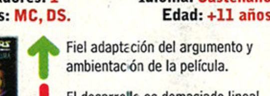
↑ Una genial aventura plagada de puzzles y con mucha acción.

↓ Está en inglés y, mucho ojo, es sólo para adultos.

9 **VALORACIÓN:** Supera en todos los aspectos a su antecesor, especialmente a nivel técnico y jugable.

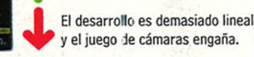
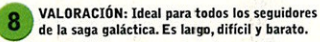
La Amenaza Fantasma (Precio E.)



Compañía: Lucas Arts **Precio:** 2.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años

↑ Fiel adaptación del argumento y ambientación de la película.

↓ El desarrollo es demasiado lineal y el juego de cámaras engaña.

8 **VALORACIÓN:** Ideal para todos los seguidores de la saga galáctica. Es largo, difícil y barato.

Medievil 2



Compañía: Sony **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años

↑ Su variado desarrollo, excelentes gráficos y gran diversión.

↓ No es excesivamente difícil, por lo que puede hacerse corto.

8 **VALORACIÓN:** Una aventura desenfadada y tan divertida como sorprendente.

Metal Gear & Special Missions



Compañía: Konami **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años

↑ El mejor juego de la historia de PlayStation, junto a su ampliación.

↓ La aventura puede resultar corta, pero sumada a las *Special Missions*...

10 **VALORACIÓN:** Un juego único e imprescindible ahora con un precio muy especial. No lo dudes.





Nightmare Creatures II



Compañía: Konami **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años

↑ El horrible aspecto de las criaturas y el tétrico ambiente.

↓ El sistema de combate se reduce a un par de combos.

8 **VALORACIÓN:** Es uno de los beat'em ups aventureros más conseguidos... y sangrientos.

Resident Evil 3: Nemesis



Compañía: Capcom **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años

↑ Por gráficos y tensión es el mejor de la serie. Nemesis asusta mucho.

↓ Se parece a *RE 2* y este último tiene un desarrollo más hilado.

10 **VALORACIÓN:** Un juego que debería estar en la juegoteca de todos los amantes de este género.



Silent Hill

Compañía: Konami **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años

↑ La esotérica trama en que nos sumerge. El miedo que se pasa.

↓ El control es complicado y se echa en falta más definición gráfica.

10 **VALORACIÓN:** Si quieres pasar miedo de verdad, y disfrutar de una aventura única éste es tu juego.

Soul Reaver (Platinum)

Compañía: Eidos **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años

↑ Su soberbio doblaje y su envolvente historia.

↓ Resulta difícil hacerse con el control del personaje.

9 **VALORACIÓN:** Si buscas una alternativa a la saga *Tomb Raider*, ésta es tu mejor opción.

Spiderman



Compañía: Activision **Precio:** 3.690 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años

↑ Excelente plasmación del universo Marvel de Spiderman.

↓ Se hace corto y presenta problemillas con las cámaras.

8 **VALORACIÓN:** Spiderman protagoniza su primera aventura en Play, con muy buen resultado.

Syphon Filter 2



Compañía: Sony **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años

↑ Más completo que la primera parte en todos los aspectos.

↓ No se han corregido las bruscas animaciones, ni el regular control.

9 **VALORACIÓN:** Una excelente aventura de corte realista, con acción muy trepidante.

Tenchu 2



Compañía: Activision **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años

↑ Las nuevas acciones de los ninjas, la historia, el editor de misiones...

↓ Gráficamente abusa de la niebla y el control es a veces inoperante.

8 **VALORACIÓN:** Manteniendo el sigiloso estilo de la primera parte, la mejora en todos los aspectos.

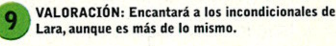
Tomb Raider Chronicles



Compañía: Eidos **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años

↑ Nos ofrece cuatro etapas de las aventuras de Lara.

↓ Aporta poco. Es más un disco de misiones que un juego nuevo.



9 **VALORACIÓN:** Encantará a los incondicionales de Lara, aunque es más de lo mismo.

Juegos de Rol/Aventuras Gráficas

LOS IMPRESCINDIBLES



- → DRÁCULA RESURRECCIÓN → EL DORADO
- → FINAL FANTASY VIII → FINAL FANTASY IX
- → LEGEND OF DRAGOON → KOUDELKA

Drácula Resurrección

Compañía: Virgin **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Su gran ambientación y sus excelentes gráficos. Da miedo.

↓ Algunos puzzles resultan ser demasiado retorcidos.

7 VALORACIÓN: Una compra muy recomendable para los seguidores de las aventuras gráficas.

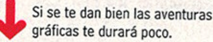
El Dorado

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 6.995 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ El doblaje, su sentido del humor y su impresionante calidad gráfica.

↓ Si se te dan bien las aventuras gráficas te durará poco.

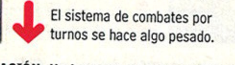


7 VALORACIÓN: Ideal para los más jóvenes o para los que busquen una aventura no muy complicada.

Final Fantasy VIII (Platinum)

Compañía: Square **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.





↑ Una obra maestra, tanto por su argumento como por sus gráficos.

↓ El sistema de combates por turnos se hace algo pesado.

10 VALORACIÓN: Un juego de rol largo, cautivador, impresionante... Una delicia.

Final Fantasy IX

Compañía: Square **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años



↑ Su apabullante apartado gráfico y el mejorado sistema de combate.

↓ Que nos vamos a ver más *Final Fantasy* en PlayStation.

10 VALORACIÓN: Si te gusta el rol y quieres disfrutar de una aventura única, tienes que hacerte con él.

Koudelka

Compañía: Infogrames **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años

↑ La absorbente historia, los puzzles, la ambientación, el doblaje...

↓ Tarda un tiempo en enganchar y los combates por turnos son sosos.

8 VALORACIÓN: Peculiar mezcla de aventura de acción y RPG, que a la larga gusta, y mucho.

Suikoden II

Compañía: Konami **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años



↑ Es muy largo. Tiene 100 personajes y la historia engancha.

↓ Los gráficos parecen "antiguos" y la traducción tiene fallos.

8 VALORACIÓN: Un RPG que resulta tan largo como divertido, y está lleno de puzzles.

Legend of Dragoon

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC. **Edad:** +13 años



↑ Bebe de las fuentes de *Final Fantasy VII* y sabe enganchar.

↓ No es tan bonito como los *Final*, ni la historia es tan compleja.

8 VALORACIÓN: Aunque le supera la saga *Final Fantasy*, es una opción que debes tener en cuenta.



Vandal Hearts II

Compañía: Konami **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: DS. **Edad:** +13 años



↑ Un juego de rol de tablero muy completo a nivel táctico.

↓ El desarrollo se termina haciendo un poco denso.

7 VALORACIÓN: Encantará a los roleros que además tengan ansias de estrategia.

MEMORY CARDS

Memory Card Sony

Distribuye: Sony **Precio:** 1.990 ptas.

La tarjeta oficial es la más fiable del mercado y nunca da ningún tipo de problemas.

MB Valoración: Sólo tiene 15 bloques, aunque no falla nunca.

Mad Catz Mem. Card

Distribuye: Proein **Precio:** 1.290 ptas.

Es muy similar a la de Sony en todos los aspectos, pero con un precio inferior.



E Valoración: Una buena opción frente a la "oficial".

4 MB Clear Blue

Distribuye: Aplisoft **Precio:** 2.490 ptas.

60 bloques sin comprimir a un precio sorprendente. Su calidad es inmejorable.



E Valoración: Tiene un precio genial para una buena calidad.

X-Tecnologies 2 MB

Distribuye: Aplisoft **Precio:** 1.790 ptas.

Si 60 bloques te parecen muchos, esta tarjeta tiene 30 de mucha calidad.



MB Valoración: Barata y fiable y con bastante espacio.

Estrategia/Puzzles

LOS IMPRESCINDIBLES



- → BUST A MOVE 2 → C&C RED ALERT
- FRONT MISSION 3 → TETRIS MÁGICO DESAFÍO
- → THEME PARK WORLD

Astérix Batalla de las Galias

Compañía: Infogrames **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Una divertida mezcla de beat'em up, plataformas y estrategia.

↓ Tiene un control poco fiable y gráficamente es un poco pobretón.

7 VALORACIÓN: Su estrategia, estilo Risk, mezclada con la acción se hace muy entretenida.

Bust a Move 2 (Precio Especial)

Compañía: Acclaim **Precio:** 2.790 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC. **Edad:** +3 años



↑ Un puzzle muy adictivo y con muchos modos de juego.

↓ Jugando solo se puede hacer algo corto, aunque en compañía...

8 VALORACIÓN: Es una excelente conversión del arcade, altamente adictivo y a muy buen precio.

Comand&Conquer: Red Alert

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 2.475 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, LC, R. **Edad:** +18 años



↑ Un gran juego de estrategia en tiempo real y a un precio irresistible.

↓ Está en inglés y la baja resolución impide ver bien a las unidades.

9 VALORACIÓN: Si quieres iniciarte en los Wargame ahora tienes una ocasión única para hacerlo.

Front Mission 3

Compañía: Square **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



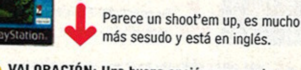
↑ Una mezcla de estrategia y RPG. Largo variado y divertido.

↓ Su única pega es no estar traducido al castellano.

8 VALORACIÓN: Su mezcla de estrategia y rol de tablero es ideal para amantes de ambos géneros.

Rainbow Six (Precio especial)

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 2.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Alternar el control de varios comandos trabajando en equipo.

↓ Parece un shoot'em up, es mucho más sesudo y está en inglés.

7 VALORACIÓN: Una buena opción para probar un juego de estrategia bélica muy realista.

Team Buddies

Compañía: Sony **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ La divertida mezcla de acción, puzzle y estrategia, y su simpatía.

↓ La dificultad es bastante elevada y gráficamente podía ser mejor.

8 VALORACIÓN: Su original concepto de juego será capaz de atraparte durante horas.

Tetris, un mágico desafío

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años

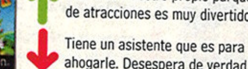
↑ Los personajes de la Disney con la jugabilidad de *Tetris*. Irresistible.

↓ Puede resultar un poco facilón y es mejor para jugar a dobles.

7 VALORACIÓN: Una oportunidad única de hacerte con un clásico imprescindible.

Theme Park World

Compañía: Bullfrog **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Construir nuestro propio parque de atracciones es muy divertido.

↓ Tiene un asistente que es para ahogarle. Desespera de verdad.

8 VALORACIÓN: Un divertidísimo simulador que te atrapará frente a la pantalla durante horas.

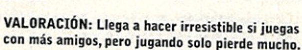
Worms Armageddon

Compañía: Team 17 **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, MT, DS. **Edad:** +16 años



↑ Su adictiva mecánica y el humor de todas las situaciones.

↓ Apuntar con las estrafalarias armas de los gusanos no es fácil.



7 VALORACIÓN: Llega a hacer irresistible si juegas con más amigos, pero jugando solo pierde mucho.

Shoot'em ups

LOS IMPRESCINDIBLES
- → EL MUNDO NUNCA ES...
- → ALIEN RESURRECCIÓN
- → MEDAL OF HONOR UNDER.

007 El Mundo Nuca es Suficiente
Compañía: Fox Interactive **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +15 años

↑ Desde los gadgets, pasando por los personajes y el gran doblaje.
↓ Tener que repetir la misión entera cuando te matan es muy pesado.

7 **VALORACIÓN: Un divertido shoot'em up subjetivo que, pese a su dificultad, sabe como atrapar.**

Ace Combat 3
Compañía: Namco **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Gráficamente es el mejor de la serie y mantiene la jugabilidad.
↓ El desarrollo de las misiones es muy parecido a la entrega anterior.

7 **VALORACIÓN: Este "mata-mata" con aspecto de simulador es el mejor, aunque poco original.**

Alien Resurrección
Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Su impecable ambientación y la buena realización técnica.
↓ Es muy, muy difícil, tanto que llega a ser muy desesperante.

8 **VALORACIÓN: Un juego con un recorrido agobiante. Bien planteado, pero difícil.**

Armorines
Compañía: Acclaim **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Bien ambientado, es trepidante y los enemigos son muy listos.
↓ Técnicamente podría haber estado mejor, más variado y brillante.

7 **VALORACIÓN: Es una gran opción dentro del género de los shoot'em up subjetivos.**

Eagle One (Precio especial)
Compañía: Infogrames **Precio:** 2.790 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Poder pilotar un Harrier en una sucesión de atractivas misiones.
↓ Algunos defectos técnicos, y ciertos problemillas de control.

7 **VALORACIÓN: Es una más que sólida alternativa a la saga *Ace Combat*: un gran simulador de vuelo.**

G-Police 2: Weapons of Justice
Compañía: Psygnosis **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años



↑ El aumento de naves controlables y el elevado número de armas.
↓ La mecánica de las misiones se vuelve muy repetitiva.

7 **VALORACIÓN: Supera en todo a su antecesor, es un buen "matamarcianos" con toques de simulador.**

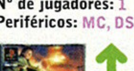
Medal of Honor (Platinum)
Compañía: EA **Precio:** 3.690 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años

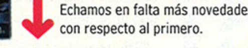


↑ La inteligencia artificial de los enemigos y la ambientación.
↓ Técnicamente podría haber sido mejor, pero su realismo compensa.

9 **VALORACIÓN: Un fabuloso "shooter" subjetivo ambientado en la Segunda Guerra Mundial.**

Medal of Honor Underground
Compañía: EA **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ La ambientación, las misiones, el apartado sonoro... casi todo.
↓ Echamos en falta más novedades con respecto al primero.

8 **VALORACIÓN: Es muy bueno, divertido y jugable, pero puedes empezar con el primero de la saga.**

Star Trek Invasion
Compañía: Activision **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ La ambientación Star Trek. Es muy divertido y te engancha rápido.
↓ El control es muy complejo y le falta algo de garra a la historia.

7 **VALORACIÓN: No llega al nivel de *Colony Wars: Red Sun*, pero cuenta con el atractivo Star Trek.**

JOYSTICKS

Arcade Stick Namco
Distribuye: Sony Precio: 9.490 ptas.

Este el el periférico que todo fanático de la lucha debería tener. Sólo es digital.

MB **Valoración: Sólido, muy robusto y fiable.**

Devastator
Distribuye: Proein Precio: 4.595 ptas.

El mando es una pequeña maravilla en cuanto a calidad y movilidad.

MB **Valoración: Pequeño, cómodo y a buen precio.**

Analog Stick
Distribuye: Sony Precio: 9.990 ptas.

Ideal para simuladores de vuelo, aunque al ser analógico y digital se adapta a todo.

E **Valoración: Es caro, pero su calidad compensa.**

Eagle Max
Distribuye: Nostromo Precio: 3.990 ptas.

Dispone de multitud de funciones y botones para poder configurarlo.



E **Valoración: Ideal para pilotos, de buena calidad y asequible.**

Juegos de Lucha

LOS IMPRESCINDIBLES
- → FIGHTING FORCE 2
- → TEKKEN 3
- → STREET FIGHTER ALPHA 3

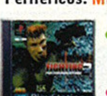
Bloody Roar 2 (Precio Especial)
Compañía: Hudson **Precio:** 2.790 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ Las transformaciones en bestia y la fluidez de las animaciones.
↓ Pocos personajes y además, no tiene demasiados movimientos.

7 **VALORACIÓN: Pese a sus carencias, es un título muy espectacular y jugable. Y menudo precio...**

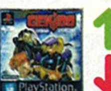
Fighting Force 2
Compañía: Eidos **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Un beat'em up muy divertido, difícil y con buenos gráficos 3D.
↓ Carece de la variedad de las aventuras de acción.

8 **VALORACIÓN: Para los que busquen un beat'em up de jugabilidad clásica con algo de aventura.**

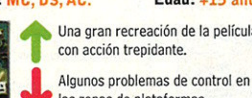
Gekido
Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +15 años



↑ Un gran apartado gráfico y una gran colección de ataques.
↓ Su estilo de juego es simple, por lo que se hace algo monótono.

7 **VALORACIÓN: Un atractivo beat'em up al estilo clásico, aunque pierde algo por su simpleza.**

Jedi Power Battles
Compañía: Lucas Arts **Precio:** 5.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +15 años



↑ Una gran recreación de la película con acción trepidante.
↓ Algunos problemas de control en las zonas de plataformas.

8 **VALORACIÓN: Un gran beat'em up y para dos jugadores simultáneos. Largo, difícil y divertido.**

Mortal Kombat Special Forces
Compañía: Midway **Precio:** 5.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años

↑ Resulta entretenido, es largo y tiene un buen puñado de golpes.
↓ Su apartado técnico no pasa de normalito y está en inglés.

6 **VALORACIÓN: Un beat'em up que pica por su sencilla mecánica. Lástima de gráficos.**

Street Fighter Alpha 3 (Precio E.)
Compañía: Capcom **Precio:** 2.790 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +16 años



↑ El carisma de los personajes y los tres sistemas de lucha distintos.
↓ Sus tiempos de carga, aunque no llegan a ser desesperantes.

10 **VALORACIÓN: Por su calidad, modos de juego y personajes, es el mejor juego de lucha 2D.**

Street Fighter Ex Plus Alpha (Plat.)
Compañía: Capcom **Precio:** 2.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC. **Edad:** +15 años



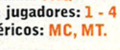
↑ El renovado y atractivo look gráfico de todos los servidores.
↓ Sigue siendo tan sencillo como los primeros *Street Fighter*.

6 **VALORACIÓN: El salto a las 3D no resultó tan innovador como cabría esperar.**

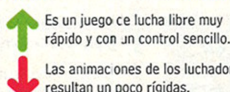
Tekken 3 (Platinum)
Compañía: Namco **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años

↑ Es la versión más completa y variada de toda la saga *Tekken*.
↓ ¿Acaso el juego de lucha más perfecto puede tener algo malo?

10 **VALORACIÓN: Es una obra maestra que no debe faltar en ninguna juegoteca. Cómpralo YA.**

WWF Smackdown 2!


Compañía: THQ **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, MT. **Edad:** +15 años

↑ Es un juego de lucha libre muy rápido y con un control sencillo.
↓ Las animaciones de los luchadores resultan un poco rígidas.

7 **VALORACIÓN: De lo mejorcito del género, gracias a su fácil control y sus modos de juego.**



Plataformas

LOS IMPRESCINDIBLES

→ ABE'S ODDYSEE → CRASH BANDICOOT 3
→ RAYMAN 2 → SPYRO EL AÑO DEL DRAGóN
→ TARZÁN → TOY STORY 2

Abe' Oddysee (Precio Especial)

Compañía: GTI **Precio:** 2.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Un precio irresistible para un juego que llega a obsesionar.
↓ Que no te gusten los plataformas difíciles y de pensar mucho.

10 VALORACIÓN: Una irresistible combinación de acción e inteligencia con una técnica increíble.

Ape Escape

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años

↑ Su original planteamiento y el completo uso del Dual Shock.
↓ Las cámaras no ofrecen siempre la mejor perspectiva de juego.

10 VALORACIÓN: Uno de los mejores más completos y originales plataformas 3D.

Bichos (Platinum)

Compañía: Sony/Disney **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Su parecido con la película es total. Es muy largo y difícil.
↓ El mal juego de cámaras entorpece un poco la jugabilidad.

8 VALORACIÓN: Te puedes divertir a cualquier edad con su divertida mezcla de plataformas y aventura.

Bugs Bunny LIT (Precio Especial)

Compañía: Infogrames **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años

↑ Es variado, largo y está plagado de situaciones y curiosas.
↓ El control y las cámaras pueden ponernos en algún apuro.

7 VALORACIÓN: Un plataformas simpático y variado, plagado de posibilidades.

Crash Bandicoot 3 (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Excelentes gráficos, largo, variado, divertido. El mejor de la serie.
↓ Nada, salvo que no te gusten las plataformas. Es una gozada total.

10 VALORACIÓN: Tiene un encanto irresistible y más aún después del salto a Platinum.

Muppet Monster Adventure

Compañía: Sony **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años

↑ Es divertido y sabe enganchar con el carisma de los personajes.
↓ Es muy parecido a *Spyro 3*, aunque se queda lejos de poder superarle.

8 VALORACIÓN: Un juego perfecto para el que busque un plataformas 3D largo y no muy difícil.

Pato Donald Cuac Attack

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 6.995 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ La puesta en escena de Donald y el genial doblaje del juego.
↓ Su corta duración y la dificultad de algunos jefes finales.

7 VALORACIÓN: Si os gustó *Crash Bandicoot*, casi seguro que *Cuac Attack* también os gustará.

Rayman 2

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años

↑ La simpatía de sus personajes, su originalidad y su suave control.
↓ El juego de cámaras no siempre está disponible.

9 VALORACIÓN: Un gran plataformas 3D, lleno de alternativas, que atrapará a los amantes del género.



Toy Story 2 (Platinum)

Compañía: Disney **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Un gran plataformas 3D con todo el humor y diversión de la película.
↓ Las cámaras no son fiables, pero tampoco molestan demasiado.

8 VALORACIÓN: Un gran plataformas, lleno de alternativas, largo y dificilillo. Muy divertido.

Spyro 3: el año del dragón

Compañía: Sony **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años

↑ Los nuevos personajes que podemos manejar.
↓ No es excesivamente difícil, aunque sí que es largo y variado.

10 VALORACIÓN: Es el mejor plataformas 3D del momento, mucho más variado que los anteriores.

Tarzán (Platinum)

Compañía: Disney **Precio:** 2.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



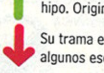
↑ Una fiel adaptación de la peli, con un desarrollo sencillo y divertido.
↓ Para los jugones expertos puede resultar demasiado fácil.

7 VALORACIÓN: Una excelente puesta en escena para un juego divertido, aunque facilón.

The Grinch

Compañía: Konami **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años





↑ El doblaje es de los que quitan el hipo. Original y muy gracioso.
↓ Su trama es demasiado navideña y algunos escenarios son similares.

8 VALORACIÓN: Un plataformas con aventurilla muy fresco y original. Le falta variedad de escenarios.

Velocidad

LOS IMPRESCINDIBLES

→ COLIN MCRAE 2 → CRASH TEAM RACING
→ DRIVER 2 → F1 CHAMPIONSHIP 2000
→ GRAN TURISMO 2 → TOCA WORLD TC

Colin McRae Rally 2.0

Compañía: Codemasters **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT, V. **Edad:** +3 años



↑ Su jugabilidad, el realismo, el diseño de tramos y coches.
↓ Un exceso de popping y pixelación le roba la nota de 10 puntos.

9 VALORACIÓN: No hay ningún otro juego de rallies que transmita la misma sensación.

Crash Team Racing (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, V. **Edad:** +3 años

↑ Preciosos circuitos, acertado control y extensa duración.
↓ Lo único malo es que no te gusten los juegos de carreras de karts.

9 VALORACIÓN: Un divertidísimo arcade de carreras que sabe enamorar a todo el mundo.

ANALÓGICOS

Dual Shock

Distribuye: Sony **Precio:** 4.300 ptas.

El mando oficial es el mejor y más fiable del mercado.



MB Valoración: Puede parecer caro, pero es sin duda el mejor de todos.

Mad Catz Dual Force

Distribuye: Proein **Precio:** 4.300 ptas.

Los sticks funcionan con los modos analógico y digital. Buena respuesta.

MB Valoración: Más prestaciones que el oficial, menos calidad.

Shock 2 Infrarrojos

Distribuye: Guillemot **Precio:** 4.990 ptas.

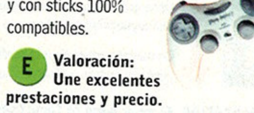
El único pad analógico sin cables. Compatible con modo analógico y digital.

E Valoración: El mejor "sin cables" y 100% compatible.

Dual Impact

Distribuye: Netac **Precio:** 2.990 ptas.

Cómodo, de gran calidad y con sticks 100% compatibles.



E Valoración: Une excelentes prestaciones y precio.

Destruction Derby Raw

Compañía: Psygnosis **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, V. **Edad:** +11 años



↑ Lo espectacular de los choques, el número de coches en pantalla.
↓ Tanto choque y golpazo a la larga puede hacerse algo aburrido.



7 VALORACIÓN: El más divertido de la saga, pese a que todo el juego se reduce a chocarse.





F1 Championship Season 2000

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años



↑ Gran calidad gráfica y muchas variables reales de la temporada.
↓ Demasiado parecido a *F1 2000*, es una simple actualización.

9 VALORACIÓN: Si ya tienes *F1 2000*, éste no te va a aportar nada nuevo, aunque es el mejor.

Gran Turismo 2 (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +3 años



↑ Todo: conducción real, 1000 coches, 49 circuitos, 60 pruebas...
↓ Algún problema con el popping, pero no afecta mucho al jugar.

10 VALORACIÓN: Una auténtica joya de los videojuegos, ¿a qué esperas para conseguirlo?

Driver 2

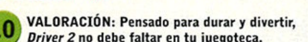
Compañía: Infogrames **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +18 años



↑ Supera en muchos aspectos a la primera parte. ¡Y tiene 2 CDs!

↓ Sus pocos defectos técnicos son totalmente perdonables.

10 VALORACIÓN: Pensado para durar y divertir, *Driver 2* no debe faltar en tu juegoteca.



Driver (Platinum)

Compañía: GTI **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +18 años



↑ Su jugabilidad, su originalidad y la enorme diversión que provoca.

↓ Aunque acaba siendo un poco repetitivo, no llega a cansar.

10 VALORACIÓN: Es un juego muy original, altamente adictivo y jugable. Cómpratelo ya.

Moto Racer World Tour

Compañía: Sony **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +3 años



↑ Buena jugabilidad y poder optar entre motos de cross o carretera.

↓ Exceso de popping y no tiene circuitos y campeonatos reales.

8 VALORACIÓN: El mejor juego de motos para PlayStation. Es variado y divertido, aunque no real.

NFS V: Porsche 2000

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, V. **Edad:** +3 años



↑ Tiene un montón de modos de juego y resulta largo y divertido.

↓ Algunos defectos técnicos y que sólo puedes conducir Porsches...

8 VALORACIÓN: Variedad y calidad para uno o cuatro jugadores. Muy recomendable.

Ridge Racer Type 4 (Platinum)

Compañía: Namco **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años



↑ El motor gráfico es muy sólido. Tiene un gran número de coches.

↓ Se echan en falta coches reales y algún que otro circuito más.

9 VALORACIÓN: Supone la culminación y guinda al pastel de una saga de conducción mítica.

Road Rash Jailbreak

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 2.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, V, MT. **Edad:** +16 años



↑ Divertidos modos de juego con un sencillo planteamiento.

↓ Resulta monótono jugando solo y tiene fallo gráficos.

7 VALORACIÓN: Un buen arcade de motos, bastante espectacular y con buen precio. Le falta variedad.

RC de Go!

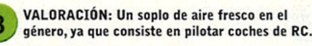
Compañía: Acclaim **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Muy divertido y original y con un estupendo apartado gráfico.

↓ Si no te gusta demasiado el mundo del radio control...

8 VALORACIÓN: Un soplo de aire fresco en el género, ya que consiste en pilotar coches de RC.



Toca World Touring Cars

Compañía: Codemasters **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, V, AC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Casi todo, técnicamente sobresaliente, muchas pistas...

↓ La sensación de velocidad podía ser más alta y tener más coches.

10 VALORACIÓN: Un simulador a la altura de *GT2*, completo, divertido, largo y muy jugable.

V-Rally 2 (Precio Especial)

Compañía: Infogrames **Precio:** 3.690 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años



↑ Sus numerosos tramos y modos de juego. El editor de circuitos.

↓ No está traducido, y se echa en falta más emoción al correr.

9 VALORACIÓN: Un gran simulador que engancha desde la primera partida por su difícil control.

Wipe3out Especial Edition

Compañía: Psygnosis **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años



↑ Es un "remix" perfecto de todas las entregas de *Wipeout*.

↓ Podrían haber aprovechado para ajustar un poco la dificultad...

8 VALORACIÓN: Sus muchas naves, opciones y su bajo precio, lo hacen muy recomendable.

VOLANTES

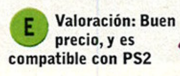
360 Modena Ferrari

Distribuye: Guillemot Precio: 10.990ptas.

Un volante precioso, con muy buenas prestaciones en todos los aspectos.



E Valoración: Buen precio, y es compatible con PS2



Speedster

Distribuye: Ardistel Precio: 12.490 ptas.

Parece un volante de verdad, pedales geniales y con palanca de cambios.



E Valoración: Es 100% compatible y muy realista.



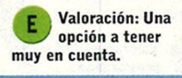
McLaren

Distribuye: Acclaim Precio: 11.990 ptas.

Diseño atractivo, con freno de mano y compatible con todos los sistemas.



E Valoración: Una opción a tener muy en cuenta.



ACT. Labs Racing

Distribuye: Nostromo Precio: 15.990 ptas.

Con su sistema de cartuchos es compatible con cualquier consola.



MB Valoración: El mejor volante del mercado, aunque bastante caro.

Deportivos

LOS IMPRESCINDIBLES

→ FIFA 2001 → DAVE MIRRA FREESTYLE BMX
→ KNOCKOUT KINGS 2001
→ NBA LIVE 2001 → TONY HAWK'S 2

All Star Tennis 2000

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años



↑ Su jugabilidad y realismo. Muchos campeonatos y tenistas.

↓ La excesiva lentitud de los partidos de dobles.

8 VALORACIÓN: Es el mejor juego de tenis, pero si tienes la versión del 99 no te va a compensar.

Burstrick

Compañía: Virgin **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años





↑ Su originalidad: es el primer juego de esquí acuático.

↓ Puede hacerse algo monótono, aunque el precio compensa.

6 VALORACIÓN: Una divertida opción para los que busquen nuevos juegos deportivos.

CoolBoarders 4

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Unos gráficos coloristas y sólidos y una jugabilidad más ajustada.

↓ Demasiado parecido a la tercera parte en cuanto a modos de juego.

8 VALORACIÓN: El mejor juego de Snow, teniendo en cuenta su variedad y calidad.

Dave Mirra Freestyle BMX

Compañía: Acclaim **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Su originalidad y jugabilidad garantizan la diversión.

↓ Es muy parecido a la saga *Tony Hawk* y tiene deslices técnicos.

8 VALORACIÓN: Un gran juego de acrobacias en bicicleta que no os defraudará.

Espn Int. Superstar Soccer

Compañía: Konami **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años

↑ Mucho más fácil de jugar que *ISS Pro* y tiene los nombres reales.

↓ No es demasiado realista y está en inglés. No es un simulador.

8 VALORACIÓN: Carece del realismo de *ISS Pro Evolution*, pero es más jugable.

FIFA 2001

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +3 años



↑ Las animaciones, la jugabilidad, los nuevos movimientos, en fin, todo.

↓ Es muy parecido al anterior, por lo que si la actualidad te da igual...

10 VALORACIÓN: El mejor *FIFA* de todos los tiempos, imprescindible para locos del fútbol.

Esto es Fútbol 2

Compañía: Sony **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años



↑ El realismo de las jugadas y las muchas variables para marcar.

↓ Los jugadores son reales, pero no los equipos.

9 VALORACIÓN: Uno de los mejores simuladores del momento, pero no supera a *FIFA 2001*.

Grind Session

Compañía: Sony **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Está en la línea *Tony Hawk*, aunque con nuevas modalidades.

↓ No supera a *Tony Hawk 2* y los escenarios son algo pequeños.

8 VALORACIÓN: Un gran juego de skate, aunque queda por debajo del maestro: *Tony Hawk 2*.

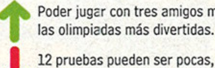
Inter. Track & Field 2

Compañía: Konami **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Poder jugar con tres amigos más a las olimpiadas más divertidas.

↓ 12 pruebas pueden ser pocas, sobretodo si jugamos solos.



8 VALORACIÓN: El mejor juego de olimpiadas que puedes disfrutar hoy por hoy.



Knockout Kings 2001

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años




↑ Gráficamente es increíble, y está cargado de pequeños detalles.

↓ A nivel jugable, no incorpora demasiadas novedades.



9 VALORACIÓN: Aunque es muy parecido a la versión anterior, es el mejor juego de boxeo actual.

NBA Live 2001

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años



↑ Recoge la esencia de este deporte y aporta novedades a la saga.

↓ Es muy parecido al anterior y el sistema defensivo es complicado.

9 VALORACIÓN: Supera a todos sus competidores, pero es muy parecido al anterior.

Ready 2 Rumble Boxing R.2

Compañía: Midway **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Se ha aumentado el tamaño y la velocidad de los boxeadores.

↓ Nada destacable, únicamente que no te gusten los juegos de boxeo.

8 VALORACIÓN: La jugabilidad y las mejoradas prestaciones, le hacen una juego muy interesante.

Tiger PGA Tour 2000

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ La calidad gráfica, movimientos, los modos de competición

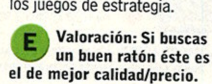
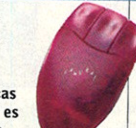
↓ Cuesta un poco cogerle el truquillo a los mandos.

8 VALORACIÓN: El mejor juego de golf del momento, si te gusta este deporte, hazte con él.

VARIOS

Ratón Samurai

Distribuye: Nostromo **Precio:** 1.990 ptas.

Ideal para disfrutar a tope de las aventuras gráficas y los juegos de estrategia.

E Valoración: Si buscas un buen ratón éste es el de mejor calidad/precio.

RGB Piranha

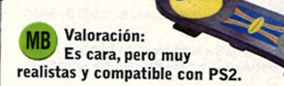
Distribuye: Aplisoft **Precio:** 1.990 ptas.

Nada mejor que un cable RGB para lograr la mejor calidad de imagen.

E Valoración: Buenas prestaciones y a un precio más que interesante.

Freestyler Board

Distribuye: Guillemot **Precio:** 14.990 ptas.

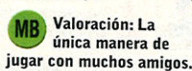


Disfruta al máximo del skate y el snow con esta realista tabla.

MB Valoración: Es cara, pero muy realistas y compatible con PS2.

MultiTap

Distribuye: Sony **Precio:** 3.990 ptas.



Permite conectar cinco mandos para jugar al mismo tiempo.

MB Valoración: La única manera de jugar con muchos amigos.

Sound Station

Distribuye: Nostromo **Precio:** 12.000



Convierte tu consola en un equipo estéreo. Sirve para TV o walkmans.

MB Valoración: Es caro, pero de gran calidad y muy versátil.

Kit de limpieza

Distribuye: Adelar **Precio:** 1.490 ptas.

Para tener impecables los CDs. Los limpia a fondo con productos adecuados.

B Valoración: Si eres un fanático de la limpieza te gustará: da buenos resultados.

Tony Hawk's Pro Skater 2

Compañía: Activision **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +3 años



↑ Los editores, el mejorado apartado gráfico, la banda sonora...

↓ El abuso de la niebla para ocultar la generación de los escenarios.

10 VALORACIÓN: El juego más divertido, completo y adictivo de skate, hazte con él ahora mismo.



Juegos Arcades

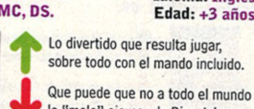
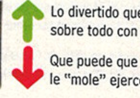


LOS IMPRESCINDIBLES

- → BEATMANIA → CAPCOM GENERATIONS
- → BUST A MOVE 2 → JUNGLA DE CRISTAL 2
- → INCREDIBLE CRISIS → POINT BLANK 2

Beatmania European Edition

Compañía: Konami **Precio:** 10.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años

↑ Lo divertido que resulta jugar, sobre todo con el mando incluido.

↓ Que puede que no a todo el mundo le "mole" ejercer de Disc Jokey.

9 VALORACIÓN: Un genial juego musical que hará las delicias de los que busquen cosas nuevas.

Bishi Bashi Special

Compañía: Konami **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años

↑ La sencillez, sentido del humor y diversión de todas las pruebas.

↓ Jugar solo, y que no tenga otras 100 pruebas más.

9 VALORACIÓN: Un juego ideal para demostrar nuestra habilidad y coordinación. Divertidísimo.

Buzz Lightyear of Star Command

Compañía: Activision **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años

↑ Su sólido apartado gráfico, su acción trepidante y el héroe.

↓ Resulta un poco monótono. Se echan en falta niveles más variados.

6 VALORACIÓN: Los más jóvenes disfrutarán con Buzz, aunque cansa por su repetitiva mecánica.

Capcom Generations

Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años

↑ Cuatro CDs con 14 de los mejores clásicos de Capcom.

↓ Ante tanta variedad, se ha colado algún juego algo sosete.

7 VALORACIÓN: Pese a los años, algunos de estos juegos siguen siendo divertidísimos.

Dancing Stage Euromix

Compañía: Konami **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años




↑ Jugar con una alfombra es genial. Música, gráficos, originalidad...

↓ A veces resulta un poco difícil de controlar y se hace corto.

7 VALORACIÓN: Todo un acierto para todos aquellos que quieran bailar en su PlayStation.

Digimon World

Compañía: Bandai **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años




↑ Poder jugar en el universo de los Digimon y hacerlos evolucionar.

↓ Al principio se hace un poco pesado y es una aventura muy simple.

7 VALORACIÓN: Su mezcla de estrategia, acción y aventura es divertida, en especial si te gusta la serie.

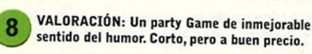
Incredible Crisis

Compañía: Virgin **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años



↑ La originalidad y grado de locura que encierran las 24 pruebas.

↓ Te quedas con ganas de darle marcha a 24 pruebas más.



8 VALORACIÓN: Un party Game de inmejorable sentido del humor. Corto, pero a buen precio.

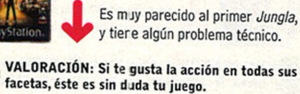
Jungla de Cristal. Trilogía 2

Compañía: Fox Interac. **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Como en la primera parte, la mezcla de acción y disparo.

↓ Es muy parecido al primer *Jungla*, y tiene algún problema técnico.



8 VALORACIÓN: Si te gusta la acción en todas sus facetas, éste es sin duda tu juego.

Point Blank 3

Compañía: Namco **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P. **Edad:** +13 años

↑ El mejor juego de la saga, con más de cien pruebas y más difíciles.

↓ No tener con quien jugar o carecer de pistola. Muy parecido al anterior.

8 VALORACIÓN: Como toda la saga, es un arcade de pistola muy divertido, e ideal para compartir.

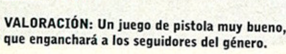
Time Crisis (Platinum)

Compañía: Namco **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, P. **Edad:** +18 años



↑ Una perfecta conversión de la recreativa, y además con extras.

↓ Cuando ya te conoces el recorrido lineal, puede perder interés.



8 VALORACIÓN: Un juego de pistola muy bueno, que enganchará a los seguidores del género.

True Pinball (Precio especial)

Compañía: Ocean **Precio:** 2.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC. **Edad:** +3 años



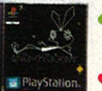
↑ Cuatro mesas a cual más divertida y a buen precio.

↓ No es demasiado realista y alguna mesa flojea un poco en diversión.

7 VALORACIÓN: Se deja jugar a las mil maravillas y resulta realmente divertido.

Vib Ribbon

Compañía: Sony **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Tus CDs de música son niveles nuevos de juego. ¡Qué original!

↓ Su aspecto visual, pese a no ser importante, no llama la atención.

7 VALORACIÓN: Un juego musical original y divertido. Además es tan largo como tu colección de CDs.

PlayStation 2

LOS IMPRESCINDIBLES

→ FIFA 2001 → INT. SUPERSTAR SOCCER
→ MOTO GP → SSX SNOWBOARD
→ TEKKEN TAG TOURNAMENT → ZOE

Dead or Alive 2

Compañía: Sony **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT. **Edad:** +15



↑ Los escenarios con numerosos planos de altura, las luchadoras...
↓ Un elenco de luchadores muy reducido y menos golpes que *TTT*.

7 **VALORACIÓN:** *DOA2* tiene un desarrollo más original que el de *TTT*, aunque es más limitado.

Dynasty Warriors 2

Compañía: Acclaim **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +11



↑ La cantidad de personajes que pone en pantalla a la vez.
↓ Es un poco monótono y limitado, como suele pasar en los beat'em up.

7 **VALORACIÓN:** Bajo su interesante apartado gráfico se esconde un título repetitivo.

Evergrace

Compañía: Crave **Precio:** 9.995 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13



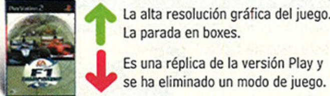
↑ Su divertido desarrollo, que atrapa, y poder jugar con dos héroes
↓ Es demasiado lineal y le falta algo más de espíritu aventurero.

7 **VALORACIÓN:** Hasta que lleguen RPGs más completos, éste puede apagar tu ansias de aventura.



F1 Championship Season 2000

Compañía: EA **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3



↑ La alta resolución gráfica del juego. La parada en boxes.
↓ Es una réplica de la versión Play y se ha eliminado un modo de juego.

6 **VALORACIÓN:** Un buen juego de Fórmula 1, pero muy parecido a la versión de Play. No sorprende.

FIFA 2001

Compañía: EA Sports **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3



↑ El fabuloso trabajo de doblaje y los no menos impresionantes gráficos.
↓ Apenas tiene novedades jugables respecto a la versión PlayStation.

8 **VALORACIÓN:** Es un nuevo *FIFA*, con todo lo que ello conlleva, pero muy mejorado gráficamente.

International Superstar Soccer

Compañía: Konami **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3



↑ Su impagable sistema de control, el volumen del césped y los nombres.
↓ Comentarios muy tristes y se echan en falta clubes y más tipos de liga.

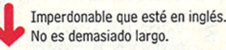
8 **VALORACIÓN:** La ausencia de competiciones se suple con un sistema de juego insuperable.

Kessen

Compañía: EA/Koei **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15



↑ Las escenas de combate. Las variables "políticas".
↓ Imperdonable que esté en inglés. No es demasiado largo.



7 **VALORACIÓN:** Es un juego innovador y capaz de enganchar, especialmente si te gusta la estrategia.

Moto GP

Compañía: Namco **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3



↑ El apartado gráfico, la sensación de velocidad, el fabuloso control...
↓ Presenta pocos circuitos y su modo multijugador es flojo.

8 **VALORACIÓN:** Si incluyera todos los circuitos reales sería un auténtico imprescindible.

NBA Live 2001

Compañía: EA Sports **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3

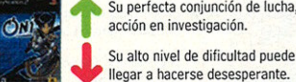


↑ Baloncesto del bueno, con fluidas animaciones y gran calidad técnica.
↓ Tiene hasta los defectos de Play: irregular IA y barullos en la zona.

7 **VALORACIÓN:** Es un buen simulador de basket, pero no aprovecha las posibilidades de PS2.

Oni

Compañía: THQ **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18

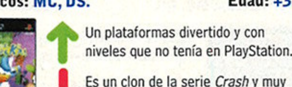


↑ Su perfecta conjunción de lucha, acción en investigación.
↓ Su alto nivel de dificultad puede llegar a hacerse desesperante.

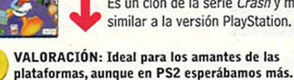
8 **VALORACIÓN:** Si eres paciente, esta aventura te ofrecerá muchas horas de diversión.

Pato Donald Cuac attack!!

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 9.995 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3



↑ Un plataformas divertido y con niveles que no tenía en PlayStation.
↓ Es un clon de la serie *Crash* y muy similar a la versión PlayStation.



7 **VALORACIÓN:** Ideal para los amantes de las plataformas, aunque en PS2 esperábamos más.

Rayman Revolution

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 9.995 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3



↑ Los niveles extras y las nuevas habilidades de Rayman.
↓ Es más de lo mismo, aunque esta vez está mejor hecho.

7 **VALORACIÓN:** Sin duda, un divertido y entretenido juego para todos los plataformeros.

RC Revenge Pro

Compañía: Acclaim **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3



↑ Divertidas carreras de coches de radio control en imaginativas pistas.
↓ Que no te gusten este estilo de carreras o que tengas el de Play.

6 **VALORACIÓN:** Mejores gráficos y más circuitos para un juego casi igual al de PlayStation.

Ready to Rumble Round 2

Compañía: Midway **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13

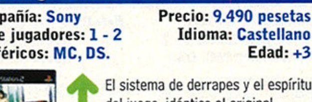


↑ Su amplio abanico de púgiles y sus numerosos puntos cómicos.
↓ Pocos golpes y una mecánica un tanto repetitiva.

7 **VALORACIÓN:** Divertido para jugar contra los amigotes. Para jugar solo acaba siendo repetitivo.

Ridge Racer V

Compañía: Sony **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3





↑ El sistema de derrapes y el espíritu del juego, idéntico al original.
↓ El nefasto modo para dos jugadores, los fallos de cámara.

7 **VALORACIÓN:** Namco ha dado forma a un gran título, aunque no es el juego de coches definitivo.

Silent Scope

Compañía: Konami **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +16



↑ Ser un francotirador para acabar con una situación de peligro.
↓ Pocas opciones de juego. Te lo acabas en menos de 3 horas.

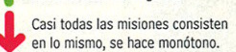
5 **VALORACIÓN:** Es un típico juego de disparos, aunque no puedes utilizar una pistola.

Smugglers Run

Compañía: RockStar **Precio:** 11.995 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16



↑ Su enfoque, estilo *Driver*, pero todo terreno. Bien conseguido.
↓ Casi todas las misiones consisten en lo mismo, se hace monótono.



7 **VALORACIÓN:** Una realización técnica de lujo, pero mal aprovechada por su desarrollo repetitivo.

SSX Snowboard Supercross

Compañía: Sony **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3



↑ El largo, amplio y retorcido trazado de las 8 pistas del juego.
↓ Su sistema de competición resulta excesivamente reiterativo.

7 **VALORACIÓN:** EA Sports ha conseguido dar forma a un juego de snowboard innovador.



Super Bust A Move

Compañía: Acclaim **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3



↑ El mismo puzzle de siempre, con más tipos de burbujas.
↓ Es tan parecido a los anteriores que con el de PlayStation te sobra.

6 **VALORACIÓN:** Uno de los mejores puzzles de todos los tiempos, pero ya existe en PlayStation.

Tekken Tag Tournament

Compañía: Sony **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, AC. **Edad:** +11



↑ Es el título más impresionante a nivel técnico y una delicia jugarlo.
↓ Se echa en falta un poco más de innovación en los combates.

8 **VALORACIÓN:** *Tekken Tag* es EL JUEGO de lucha. Si disfrutaste con los anteriores, cómpralo.

Zone of the Enders

Compañía: Konami **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** N.D.

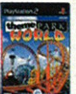


↑ Espectacular, frenético, sencillo de control, sorprendente...
↓ Tiene poca variedad de enemigos y puede hacerse corto.

9 **VALORACIÓN:** Esta aventura con aspecto de shoot'em up es el primer gran juego para PS2.

Theme Park World

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3



↑ Poder dirigir, crear y diseñar nuestro propio parque de atracciones.
↓ Que no esté en castellano y lo poco que aporta al juego de PlayStation.

6 **VALORACIÓN:** Un buen simulador, que encandilará a los estrategas, aunque podría haberse mejorado.

Wild, Wild Racing

Compañía: Rage **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3

↑ Un desarrollo divertido, para un alocado arcade bien construido.
↓ El giro de los vehículos no está bien conseguido. Es irreal.

6 **VALORACIÓN:** Es una buena opción si lo que buscas es un arcade de carreras sin más.

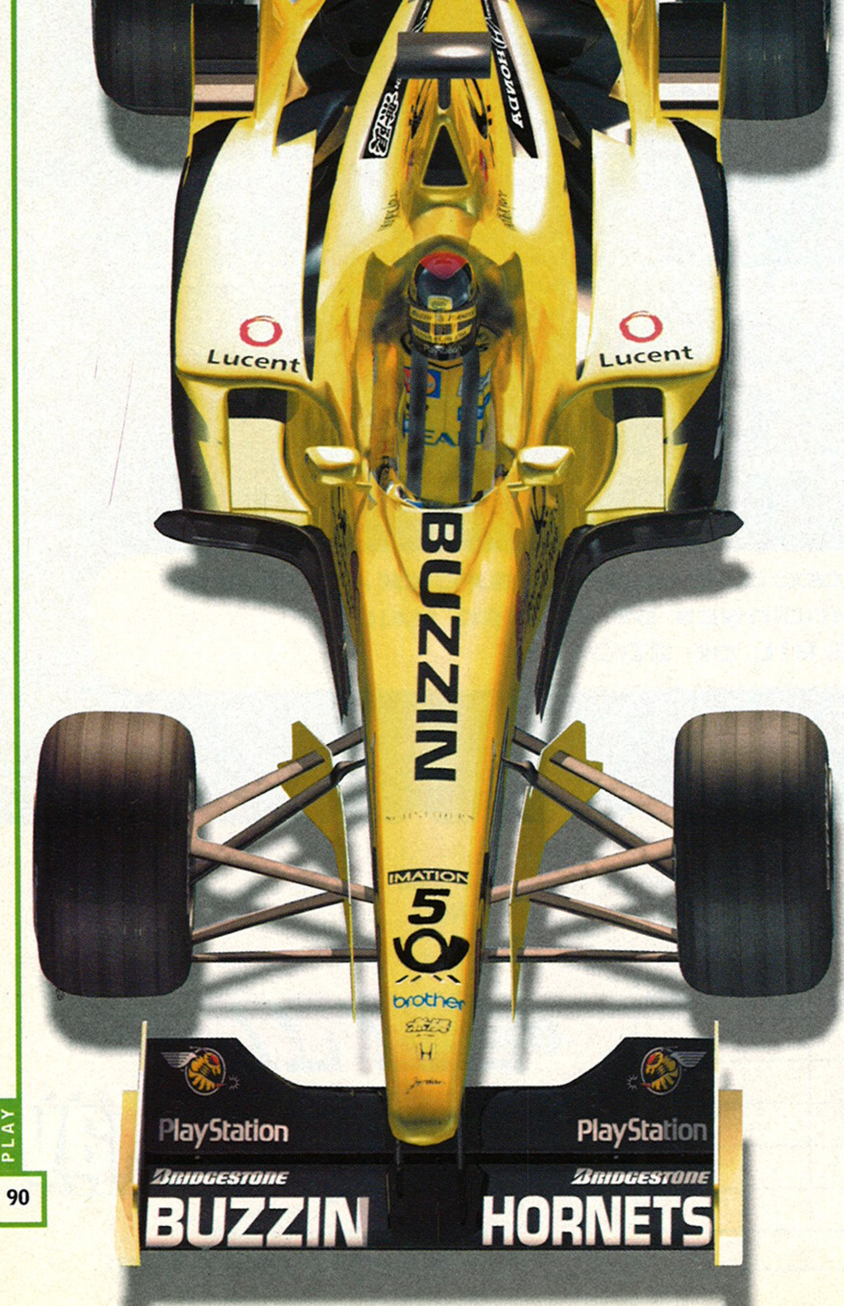


PlayStation/PS2 Sony Velocidad

Sony alcanza la pole position

FORMULA ONE 2001

Los aficionados a la velocidad van a encontrar en *Formula One 2001* un título que, por la cantidad de opciones que presenta y por su meritorio acabado técnico, colmará todas sus exigencias.







Los chicos de Sony y Studio 33 están realizando un fenomenal trabajo con este *Formula One 2001*, que, por lo que hemos podido jugar, va a ser un simulador tan realista como completo, gracias a su gran variedad de opciones, a la fidelidad del control y a la inclusión de equipos, pilotos y circuitos de la temporada oficial.

Lo primero que hay que destacar es que *Formula One* dispondrá de dos grandes modalidades de juego, tan diferentes entre sí que incluso podríamos hablar de dos juegos en uno. En primer lugar tenemos el modo Gran Prix, en el que podremos desde correr una simple carrera hasta completar la temporada oficial. En él deberemos elegir un piloto de los 11 equipos disponibles y ponernos en la piel de los archiconocidos Hakkinen, Schumacher, o el español De la Rosa. En cuanto a los circuitos, son 17 y estarán fielmente recreados: Imola, Indianápolis, Montecarlo... Por la variedad de opciones a elegir y el exigente control, este modo adquirirá el carácter de simulador puro.



En el Modo Grand Prix todo estará orientado a buscar el realismo, por ejemplo, hacer un buen tiempo en los entrenamientos oficiales será fundamental para lograr una buena posición en la parrilla de salida.

La mejor Fórmula 1, también en PS2



Los afortunados poseedores de una PS2 tampoco se quedarán sin disfrutar de este simulador. En principio, la versión para los 128 bits de Sony no ofrecerá novedades de gran importancia con respecto a la versión para PlayStation, exceptuando las propias del abismo técnico que las separa, claro, aunque sí poseerá ciertos detalles exclusivos que enriquecerán el producto final. Un modo espectador, la posibilidad de elegir la posición en la parrilla de salida y una presentación general más completa y detallada, son algunos de los "extras" que Sony ha reservado para la versión definitiva de *Formula One 2001* para PS2.





Sin embargo, este carácter de simulador se verá rebajado en el modo Arcade, donde empezaremos con un modesto coche y, a medida que ganemos carreras y dinero, podremos adquirir nuevos vehículos o mejorar los que ya tengamos. En este modo el control será mucho más accesible, lo que agradecerán los que sean menos puristas.

Técnicamente, *Formula One 2001* tiene una pinta excelente. Los coches son grandes y están bien diseñados, igual que los circuitos. El apartado sonoro es correcto, con el ensordecedor ruido de los motores, el sonido ambiente y los ya clásicos comentarios en castellano.

Estamos seguros de que *Formula One 2001* encantará a los aficionados al automovilismo y, con toda probabilidad, va a ser de lo mejorcito que vais a encontrar en el género. Todos los detalles, en el próximo número.

Ser fiel a la realidad es una de las pretensiones de Formula One 2001. Los puristas están de enhorabuena.



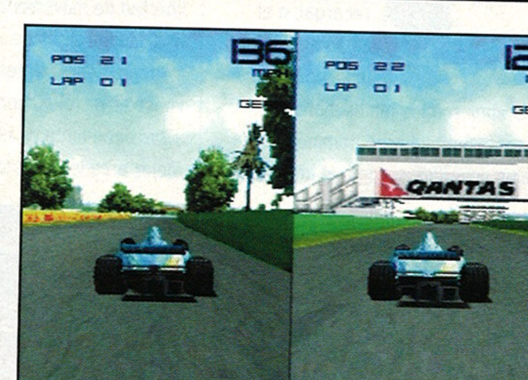


En el Modo Arcade deberemos elegir entre comprar un nuevo coche o mejorar los nuestros.





Con esta perspectiva la sensación de realismo crece hasta límites insospechados, pero sólo es recomendable para pilotos experimentados.



En el modo de dos jugadores podremos elegir entre pantalla partida vertical o pantalla partida horizontal.

La clave

Todo parece indicar que Sony va a dar en el clavo con su *F1 2001*. Por su fidelidad a la realidad, su exigente control y su riqueza en el número de opciones, este título puede convertirse en uno de los favoritos para los aficionados al género.

PRIMERA IMPRESIÓN: E



PlayStation · Sony · Arcade

Vuelve el rey indiscutible de los arcades de pistola

TIME CRISIS PROJECT TITAN

Namco vuelve a ofrecernos un gran arcade de pistola en el que deberemos afinar al máximo nuestra puntería.







El agente Richard Miller ha sido acusado injustamente del asesinato del presidente de Caruba, un ficticio país sudamericano, y sólo tiene 48 horas para probar su inocencia. Así arrancará *Time Crisis Project Titan*, la nueva y exclusiva entrega para PlayStation de una saga que ha alcanzado fama mundial gracias fundamentalmente a sus versiones para recreativa.

Sobra decir que *Project Titan* mantendrá los rasgos propios de la saga, como el movimiento entre zonas automático, la posibilidad de escondernos para esquivar el fuego enemigo y recargar, o el tiempo límite del que disponemos para acabar con los malhechores de cada zona. Sin embargo, también habrá notables novedades, como el importante aumento del número de enemigos o sus escenarios mucho más interactivos, con numerosos elementos susceptibles de destrozar a tiros. Además, las zonas de los enemigos finales ofrecerán mayor libertad de movimientos al permitir que nos desplacemos de un lado a otro.

En fin, podéis ir desempolvando vuestras pistolas, porque este *Project Titan* tiene pinta de convertirse en el mejor arcade de pistola de PlayStation.

El modo Contrarreloj

Además del clásico Modo Historia, también podremos jugar en Contrarreloj, un modo que conseguirá que el tiempo sea aún más importante que en la aventura normal, lo que nos obligará a no desaprovechar ni un solo disparo.







Los malhechores saldrán de cualquier lugar y en ocasiones en un alto número, lo que nos obligará a afinar el máximo nuestra puntería.





La clave

Hace mucho tiempo, que los amantes de los juegos de pistola estábamos esperando un arcade de estas características. No hay duda de que *Project Titan* puede convertirse en el mejor, aunque, como suele ocurrir en el género, puede resultar corto.

PRIMERA IMPRESIÓN: 

□ PlayStation □ THQ □ Aventura

El Survival Horror según THQ

EVIL DEAD

Aprovechando una jugosa licencia, THQ pretende hacernos pasar miedo, mucho miedo.



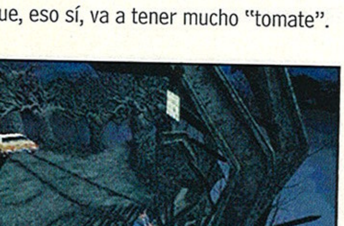
Inspirado en la saga cinematográfica "Posesión Infernal" de Sam Raimi, pronto saldrá al mercado *Evil Dead*, la aportación de THQ al exitoso género del survival horror. El juego nos trasladará a una pequeña cabaña en medio del bosque donde Knowby, nuestro protagonista, desatará sin querer una fuerza demoníaca. La única forma de detenerla será encontrando todos los fragmentos del libro de los muertos, el Necronomicón. Tras este sugerente argumento se esconderá un survival horror que cumple con la mayoría de los cánones del género. Así, nos moveremos por escenarios prerenderizados peleando contra criaturas de pesadilla y resolviendo todos los puzzles que nos encontremos.

La tétrica ambientación que rodeará a la aventura se conseguirá a través de lúgubres efectos de luces y sombras y de un apartado sonoro que luce a buen nivel. Lo que menos nos ha gustado de la versión beta que hemos probado es el control del personaje. Hay que usar demasiados botones y cuesta un poco cogerle el punto. Otro aspecto negativo es el poco ágil interfaz.

En cualquier caso, no tiene mala pinta, así que el mes que viene os lo contaremos todo sobre este *Evil Dead* que, eso sí, va a tener mucho "tomate".



Los toques de "gore" harán su aparición en el juego, al igual que en las películas.



Aún no está confirmado si el juego saldrá traducido o no. Esperemos que sí.

La clave

Evil Dead **es un survival horror que cumple con las premisas del género y que además tiene personalidad propia. Habrá que esperar para ver si finalmente se coloca entre los grandes del género o si sólo se queda en un buen intento.**

PRIMERA IMPRESIÓN: 

□ PlayStation □ Konami □ Deportivo

Fútbol de alta escuela

ISS PRO´2

Konami nos ofrecerá una mejorada secuela del simulador de fútbol más realista del mercado.



La gran variedad en lo que a cámaras se refiere es uno de los puntos fuertes de este *ISS Pro Evolution 2*. Una vez seleccionada la perspectiva podrás elegir también el grado de zoom.





Antes de primavera llegará a nuestras consolas *ISS Pro Evolution 2*, secuela del que para muchos es el mejor juego de fútbol para PlayStation. En esta segunda parte se mantendrán los rasgos que hicieron famoso a este simulador de fútbol, a saber, su alucinante realismo y su impecable jugabilidad, amparados ambos en un control bastante asequible e intuitivo.

Pero Konami no se ha querido quedar ahí y ha introducido una serie de cambios que harán que esta segunda parte supere con creces a la primera.

Dichas mejoras tendrán que ver, en primer lugar, con el apartado gráfico. A un mejorado diseño de los jugadores se une la posibilidad de jugar el partido desde nueve puntos de vista diferentes. Nuevas animaciones y una recreación de las jugadas a balón parado más realista son otras de las novedades que contendrá.

Si uno de los defectos de la primera parte era el limitado número de equipos, podemos adelantaros que en esta ocasión podremos elegir entre la nada desdeñable cifra de 54 selecciones naciones. Eso sí, seguiremos sin poder jugar con los nombres reales de todos los jugadores y sin poder seleccionar clubes. No obstante, y dejando a un lado este detalle, estamos ya en condiciones de afirmar que nos encontramos ante un gran juego de fútbol.

La clave

Konami ha mantenido la esencia de anterior ***ISS Pro*****, pero añadiendo posibilidades en forma de mejoras gráficas, más equipos y diferentes modos de juego. La clave es, sin duda, que jugar con clubes reales sea tu prioridad.**

PRIMERA IMPRESIÓN: 

PlayStation 2 · Virgin · Acción/aventura

Kurt se estrena en PS2

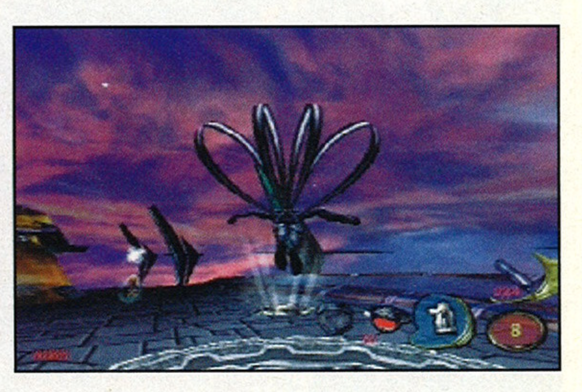
MDK 2 ARMAGEDDON

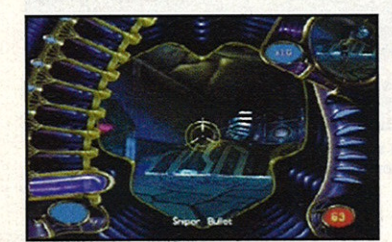
Era cuestión de tiempo que un título tan laureado en otros soportes y con el original planteamiento de *MDK2* aterrizará tarde o temprano en PlayStation 2.



Gracias a nuestro particular paracaidas podremos llegar a lugares del escenario en apariencia inaccesibles.







Tras el éxito alcanzado en PC y Dreamcast, PS2 se prepara para recibir *MDK2 Armageddon*, una aventura que incorporará algunas novedades con respecto a lo ya visto, pero respetando siempre la esencia original. Y respetar esa esencia significa acción, pura acción desenfrenada y a raudales.

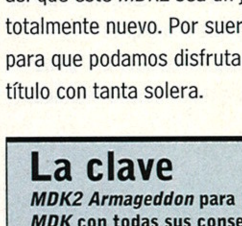
Así pues, volveremos a ponernos en la piel de Kurt, el héroe del traje blindado y peculiar paracaídas, para recorrer complejísimos niveles en los que deberemos acabar con variados enemigos que tendrán una IA realmente diabólica. Menos mal que para enfrentarnos a ellos dispondremos de un arsenal tan variopinto como devastador.

Lo que más nos ha llamado la atención de la versión que hemos probado es su control. Aunque puede resultar un tanto complejo al principio, una vez que te acostumbras resulta bastante preciso. Kurt responde a nuestras órdenes con fluidez y se deja controlar gracias a un buen uso de las posibilidades que ofrece el Dual Shock 2. Con apretar un solo botón pasaremos a tener la vista subjetiva, con la que no nos perderemos ni un solo detalle de los escenarios. Esta vista nos permitirá, además, apuntar con mucha más garantía de éxito. Pero que nadie se piense que por tener un control mejorado *MDK2* va a ser un juego fácil. Avanzar por los extensos niveles supondrá grandes dosis de habilidad y estrategia, además de muchas horas de práctica.

En cuanto a los gráficos, parece que *MDK 2* va a aprovechar el potencial de PS2 para ofrecernos unas texturas sólidas, bien empalmadas en los complejos entornos 3D característicos de la serie. Si bien los niveles son iguales a la versión Dreamcast, tanto los puzzles como la distribución de los enemigos han cambiado, consiguiendo así que este *MDK2* sea un juego totalmente nuevo. Por suerte, falta poco para que podamos disfrutar de este título con tanta solera.



Los alucinantes escenarios y la especialísima ambientación de *MDK* es uno de los rasgos distintivos de esta serie, que ha cosechado enorme éxito en el mundo del PC.



La clave

MDK2 Armageddon para PS2 es un _MDK_ con todas sus consecuencias, y si todo sigue igual de bien que en la beta que hemos probado, será un título digno de no perder de vista. A su éxito en PC y Dreamcast hay que sumar que han mejorado el control.

PRIMERA IMPRESIÓN: MB



□ PlayStation 2 □ EA □ Arcade

Conviértete en el amo del cielo

STAR WARS STARFIGHTER

Lucasarts se estrena en PS2 con un nuevo juego inspirado en el universo Star Wars, que promete acercarnos todo el espectáculo de la exitosa saga de George Lucas a nuestras pantallas.



Concebido como un híbrido entre los simuladores de combate intergaláctico de PC, con *X-Wing* a la cabeza, y los arcades aparecidos en consola, como *Rogue Squadron*, *Starfighter* promete combinar lo mejor de cada uno de ellos para dar forma a un cóctel exclusivo de PS2, que destacará por poner en pantalla unos espectaculares gráficos y ofrecer una tremenda jugabilidad.

A diferencia de otros juegos de Lucas, *Starfighter* no seguirá el argumento del "Episodio 1" ni de ninguna otra película de la saga, y nos presentará a tres expertos pilotos espaciales que deberán, a los cuadros de mando de más de 20 naves, superar una serie de misiones de toda índole, que abarcarán situaciones tan dispares como escoltar una nave o destruir un sistema de defensa. Además, cada una de estas misiones presentará una serie de objetivos especiales que, una vez cumplidos, nos darán acceso a unas cuantas fases de bonus.

Por último, los apartados sonoro y visual estarán muy cuidados, y ayudarán a que el jugador se introduzca, durante unas horas, en el siempre apasionante universo de Star Wars.



Técnicamente el juego promete alcanzar un gran nivel, sobre todo con sus efectos de luz.



Starfighter nos permitirá controlar más de una veintena de naves del universo Star Wars.



La clave

En este primer acercamiento, *Starfighter* nos ha parecido un título que combina a la perfección el atractivo universo ideado por Lucas y un sistema de juego tan asequible como repleto de posibilidades. El mes que viene veremos cómo queda.

PRIMERA IMPRESIÓN: MB

□ PlayStation 2
□ Sony
□ Simulador de vuelo

SKY ODDISEY



La oferta de simuladores de vuelo en PlayStation ha sido más bien escasa, por no decir nula, y la duda ahora es qué va a pasar con PS2. Por el momento, y para ir abriendo boca, Sony nos va a traer la primera propuesta dentro de este minoritario género.

A caballo entre simulador puro y duro y arcade desenfadado, *Sky Oddisey* se va a convertir en el primer simulador de vuelo de PS2, y como tal, se va a alejar del belicoso espíritu de la saga *Ace Combat*. En este sentido tan sólo vamos a encontrar modos de juego en los que primará la habilidad y el dominio del control de los aviones, como puedan ser espectaculares exhibiciones en las que debemos crear figuras con humo, o enfocados a seguir una ruta repleta de obstáculos naturales, bolsas de aire, cambios climáticos... Como simulador que es, en cualquiera de estos modos de juego deberemos controlar numerosas variables, como la velocidad o la altura, y tendremos que aprender a despegar, guardar el tren de aterrizaje e, incluso, aterrizar en un portaaviones.

En este primer vistazo, *Sky Oddisey* nos ha causado una buena impresión, aunque bien sabemos que no se va a tratar de un título orientado para todo tipo de públicos.



PRIMERA IMPRESIÓN: B

□ PlayStation 2
□ Virgin
□ Estrategia

HEROES OF MIGHT & MAGIC

Aquellos que tengáis un PC sin duda conoceréis la saga *Heroes of Might and Magic*, ambientada en los juegos de rol *Might and Magic*, pero basada en la estrategia por turnos. El objetivo del juego es doblegar a los bandos rivales al mando de nuestros héroes que, a su vez, tendrán a su cargo varias unidades pertenecientes a nuestro ejército.

Nos moveremos por escenarios en perspectiva isométrica, pero esto cambiará en los combates, donde podremos elegir la vista. Y todo ello mientras producimos materias primas y oro para crear nuevas y poderosas unidades. Los estrategas pueden ir frotándose las manos, porque este *Heroes of Might and Magic* promete horas y horas de diversión.



Los combates serán espectaculares y permitirán ver los efectos que tus golpes ocasionan.



PRIMERA IMPRESIÓN: B

PlayStation 2 · Konami · Aventura

El cielo, por mí, se puede esperar

SHADOW OF MEMORIES

La buena racha de Konami en PS2 va a continuar con una aventura tan original como prometedora, ya que su planteamiento nos obligará a evitar la muerte del protagonista viajando al pasado. ¿Os atrae la idea? Pues seguid leyendo...

Detrás de *Shadow Of Memories* se esconde buena parte del equipo que trabajó en *Silent Hill*, lo que ya augura grandes dosis de originalidad, y un desarrollo apartado de tópicos. Así lo demuestra su argumento, que nos presentará a Eike Kusch, un joven que es asesinado por razones desconocidas. Sin embargo, antes de pasar al otro barrio un misterioso ser le propondrá regresar al mundo de los vivos para investigar las causas de su asesinato, permitiéndole visitar a sus antepasados para buscar pistas que le ayuden a dar con su asesino.

Como podéis ver, *Shadow Of Memories* va a jugar muy a menudo con los viajes al pasado, teniendo en cuenta que todo lo que allí hagamos tendrá su repercusión en el futuro, es decir, en el presente de Eike. Así, por poner un ejemplo, en un punto de la aventura Eike será envenenado y para encontrar el remedio tendremos que viajar al pasado para convencer a un antepasado de que su casa debería ser una biblioteca, donde encontraremos cómo fabricar el antídoto. Dada la complejidad del argumento, *SOM* contará con montón de secuencias de vídeo, traducidas al castellano, que permitirán seguir con intensidad la trama del juego. El próximo mes, con la versión final en la mano, os contaremos todas las posibilidades de esta aventura que promete calidad de la buena.



Dentro de las casas podremos utilizar una vista subjetiva para apreciar el grado de detalle.



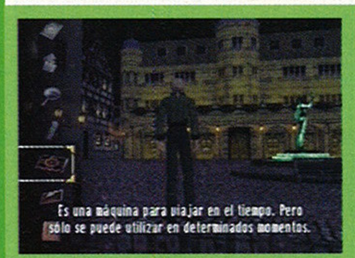


En *SOD* no encontraremos luchas ni nada por el estilo, sólo investigación pura y dura.



Eike, el viajero del tiempo

Gracias al Digipad, un misterioso objeto, podremos viajar por el tiempo para ayudar a Eike a averiguar las causas de su muerte. Como es de recibo, el efecto para ilustrar el salto temporal es, cuando menos, impresionante.







La clave

Shadow Of Memories **no va a ser una aventura al uso, con momentos de acción y situaciones parecidas, ya que principalmente nos invitará a disfrutar de una compleja historia repleta de puzzles. Y además con un planteamiento muy, muy original.**

PRIMERA IMPRESIÓN: 



Merece la pena que te concentres con los pasatiempos de este mes, ya que si nos envías las soluciones correctas participarás en el sorteo de **15 Fear Effect 2** que **PlayManía** y **Proein** sortearemos entre los acertantes.

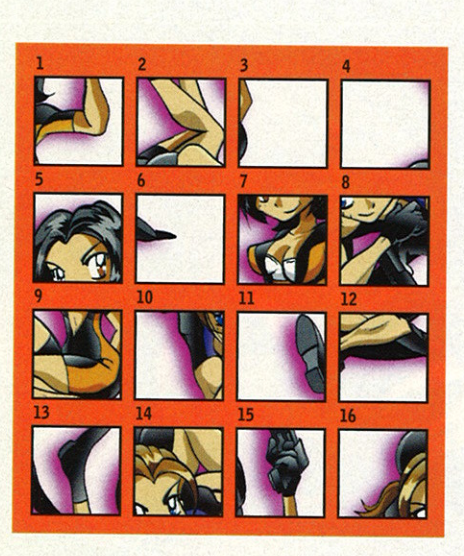
HUMOR

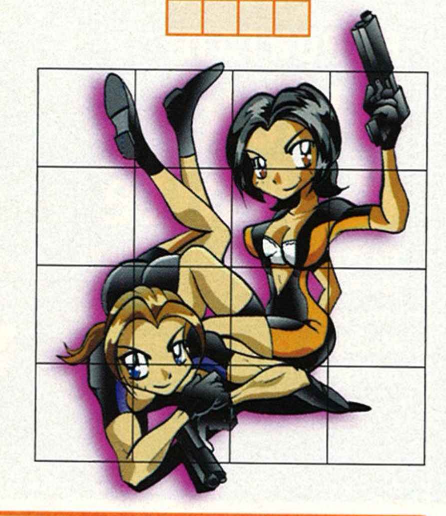


ROMPECABEZAS

COMO SEGURO QUE HABÉIS MIRADO BIEN A LAS PROTAGONISTAS DE *FEAR EFFECT 2*, OS SERÁ FÁCIL RESOLVER ESTE PUZZLE. FIJAOS BIEN Y ORDENAD CORRECTAMENTE LOS CUADROS PARA COMPLETAR LA IMAGEN.

SOLUCIÓN:





BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS".

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista PlayManía que envíen la página completa, o una fotocopia, con las soluciones correctas a la siguiente dirección:
   HOBBY PRESS. PlayManía. C/ Pedro Teixeira, 8, 2 planta. 28020. Madrid.
   Indicando en el sobre: Pasatiempos PlayManía.
2. - De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán 15 cartas, y sus remitentes serán premiados con un juego *Fear Effect 2* para PlayStation. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. - Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre el 25 de marzo de 2000 y el 25 de abril de 2001.
4. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso, Proein y Hobby Press.

Nombre: .... Apellidos: ....

Dirección: ....

Localidad: .... Provincia: ....

C.Postal: .... Teléfono: .... Edad: ....

FUGA DE SÍLABAS

BUSCA LA SÍLABA QUE FALTA PARA QUE LAS 3 PALABRAS DE CADA BLOQUE TENGAN SENTIDO.

Juntando las tres sílabas que encuentres tienes que descubrir la raza del protagonista de un famoso juego de Eidos.

LE		TE
LA		DA
A		CE

CA		LAR
RES		RAR
O		NION

A		MA
PA		DIA
CO		NA

Raza del protagonista de un juego de EIDOS: ___ ___ ___

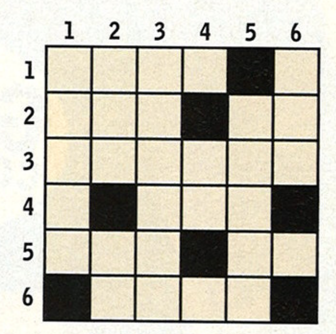
MINI CRUCIGRAMA

VAMOS AHORA CON EL CLÁSICO DE LOS PASATIEMPOS, EL CRUCIGRAMA. Sabemos que puede llegar a ser difícil pero confiamos en ti y además puedes conseguir tu juego *Fear Effect 2*. ¿Qué más quieres?

Horizontales:
1. Convocatoria. Decimotercera letra del alfabeto. **2.** Pájaro. Habla tú. **3.** Navíos. **4.** Símbolo del conductor novel. Bebida alcohólica. **5.** Repetición de sonido. Exclamación. **6.** Círculos.

Verticales:
1. Lo que une la tele a tu Play. **2.** Famoso impuesto. Matrícula de Cádiz. **3.** Miedo, espanto. **4.** Primera de las vocales. Símbolo del Cobalto. Letra semejante a un número. **5.** Das. **6.** Artículo posesivo. Hotel.

	1	2	3	4	5	6
1					■	
2				■		
3						
4		■				■
5				■		
6	■					■

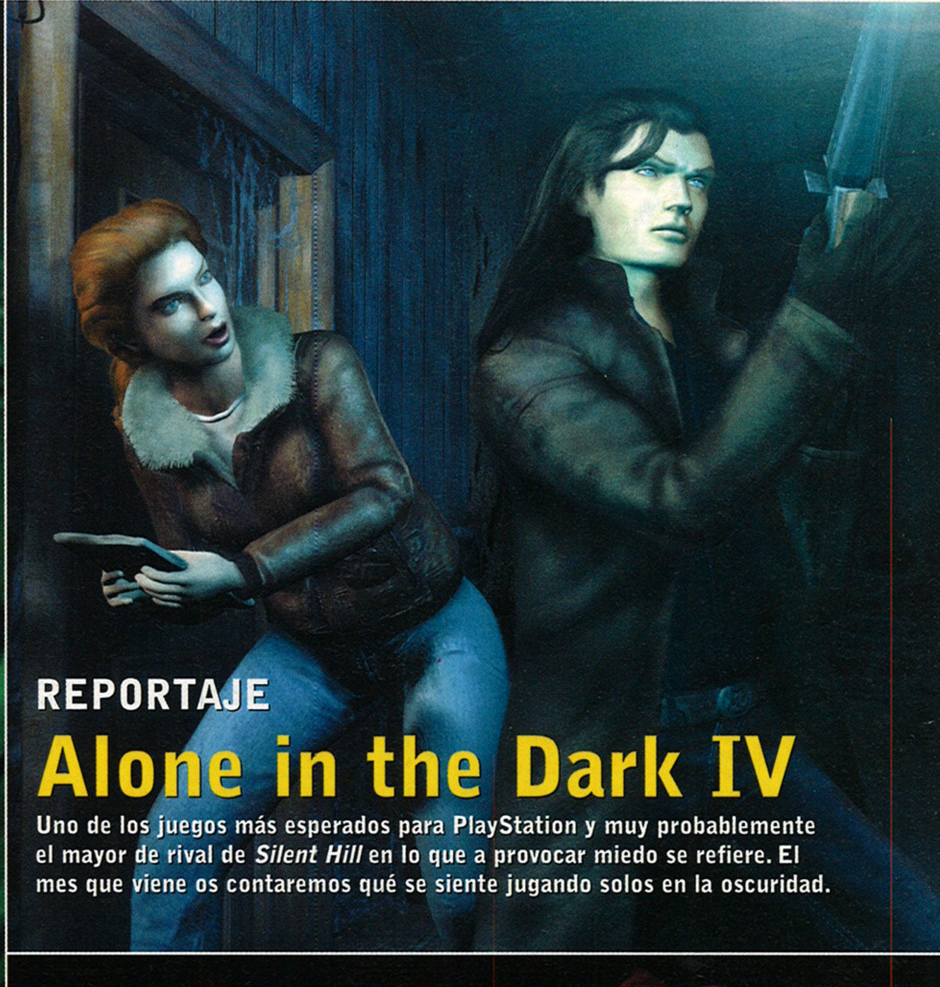






Fear Effect 2

Es una de las aventuras de acción más complejas del momento y, por supuesto, os estamos preparando una guía con la resolución de todos sus puzzles.



REPORTAJE

Alone in the Dark IV

Uno de los juegos más esperados para PlayStation y muy probablemente el mayor de rival de *Silent Hill* en lo que a provocar miedo se refiere. El mes que viene os contaremos qué se siente jugando solos en la oscuridad.

REPORTAJE

Black & White



Ha revolucionado el mundo de los videojuegos con su innovador sistema de juego. Nosotros te contaremos lo que se siente siendo un dios.

El próximo número de PlayManía va a llegar al quiosco rebosante de temas irresistibles. Podemos empezar por las guías donde, además de **Fear Effect 2**, continuaremos con la exhaustiva guía de **Lenged of Dragoon**, el más serio rival para Final Fantasy IX.

A nuestra sección de Novedades llegarán títulos tan atractivos y esperados para PlayStation como la genial aventura de acción de Sony **C-12 Resistencia Final**, el trepidante arcade de velocidad **Vanishing Point**, o **ISS Pro Evolution 2**, la culminación de la saga futbolística de Konami. Tampoco faltarán a la cita los mejores juegos de PS2, encarnados en **Shadows of Memories** y **Onimusha**, el nuevo survival horror de Capcom. ¿Más cosas?, bueno, no nos caben, pero aquí seguirán nuestro **Consultorio**, la **Comparativa**, el **Suplemento**...

SUSCRIPCIONES

1 ◄ elige entre estas 2 opciones de suscripción ► 2

20% DE DESCUENTO

Por sólo 4.320 pesetas puedes conseguir los 12 próximos números de Play Manía. Así cada número te costará sólo 360 pesetas...

GRATIS UNA MEMORY CARD DE 2 MB

Por 5.400 pesetas recibe 12 números y tu Memory Card de Aplisoft.



ATRASADOS

Nº 23 DICIEMBRE



Guías y soluciones: Koudelka, Tony Hawk 2 y Alundra 2.
Novedades:
- DRIVER 2: La acción vuelve a las calles.
- DINO CRISIS 2: Terror Jurásico.

Suplemento: PS2. Descubre los juegos del próximo milenio.

Nº 24 ENERO



Guías completas: Esto es Fútbol 2 y Alien Resurrección.
Novedad:
- THE GRINCH: Juega con la película más loca.

Reportaje: Móntate un cine en casa con tu PS2.
Suplemento: Guía de Compras. Más de 300 juegos y periféricos para PlayStation y PlayStation 2.

Nº 25 FEBRERO



Guías completas: Motoracer World Tour, El Dorado, El Mundo Nunca es Suficiente.
Reportajes:
- FINAL FANTASY IX y GRAN TURISMO 3.

Comparativa: Juegos de terror.
Regalo: Calendario 2001.

Nº 26 MARZO





Guías completas: Tomb Raider Chronicles, Dinosaurio y FIFA 2001 (PS2).
Novedad:
- FINAL FANTASY IX: Así es la novena maravilla del mundo.

Preview: FEAR EFFECT 2
Suplemento: 16 Fichas de Trucos para los mejores juegos

SI QUIERES MÁS INFORMACIÓN SOBRE LOS CONTENIDOS DE LOS NÚMEROS ATRASADOS, LLAMA AL 902 11 13 15 DE 9 A 14.30 Y DE 16 A 18.30.

(*) AGOTADOS NÚMEROS: 1, 2 Y 3

TAPAS



¡PIDE UNAS TAPAS!

POR SÓLO 950 PTS.

Para hacer tu pedido, llámanos a los teléfonos: 902 12 03 41 ó 902 12 03 42 (de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30), o envíanos el cupón de la solapa por correo (no necesita sello), por fax al 902 12 04 47, o por e-mail a: suscripcion@hobbypress.es

Oferta válida hasta agotar existencias o publicación de oferta sustitutiva.
Hobby Press, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.






Time Crisis, Operación Titan.

Tienes una misión. Tienes la G-Con 45. Y enfrente, un puñado de malos malísimos dispuestos a mandarte al agujero al más mínimo descuido ¿A qué esperas para dejarlos como una lonchita de queso emmental?

Time Crisis. Operación Titan + G-Con 45 por sólo 7.990 ptas. (P.V.P. recomendado)

NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 AÑOS
aDeSe +18

TODOS LOS JUEGOS DE PLAYSTATION SON COMPATIBLES CON PLAYSTATION 2

